DARF IN DEUTSCHLAND NICHT FREI VERTRIEBEN WERDEN!

+ Valve-Interview

12/04 | € 4,99
NOVEMBER



DVD

UNZENSIERT! ÜBER 8 GBYTE!

Auf 16 Seiten: DEUTSCHLANDS ERSTER TEST!

VOLL VERSION

SYBERIA
Spannendes Adventure plus Komplettlösung im Heft!

HALF LIFE 2

REKORD-WERTUNG

OPTIMALE HARDWARE

VIDEO-SPECIAL

+ TEST: Counter-Strike Source

TOP-DEMOS IM NOVEMBER:
Dawn of War, Colin McRae 5, Rollercoaster Tycoon 3, Rome: Total War, Armies of Exigo, GTR, Leisure Suit Larry 8 u. v. m.

PC GAMES REPORTER
Die Spiele-WM in San Francisco



EXTRA ZUM HERAUSNEHMEN



Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80







Aktuell & Reports

STRONGHOLD 2
Was sich im Burgen-Land ändert

MORROWIND 2
Screenshots aus einer anderen Welt

VAMPIRE 2
Rollenspiel mit Half-Life-2-Power

60 Seiten Tests

GTR
Realistisch bis ins letzte Detail

ROLLERCOASTER 3
Mitfahren in eigenen Achterbahnen

MEN OF VALOR
Packend wie Call of Duty (dt.)?

Tuning & Hardware

TEST: GRAFIKKARTEN
Die Schnecken, die Testsieger

SIMS 2 RUCKELFREI
Ideale Einstellungen für Ihren PC

TIPPS & TRICKS: ROME
Kniffe für Einsteiger und Könner



colin mcrae rally 2005™ kommt.
aber gewaltig.
Anklicken & abräumen: 1 DELL High-Performance PC!
Nur im Internet – klick auf
http://www.codemasters.de/colinmcrae2005/pg
und gewinne die Hammer-Maschine!*
PC CD-ROM
Inklusive LAN & Online Multiplay
colin mcrae rally 2005™
Codemasters
GENIUS AT PLAY
POWERED BY gamespy
8 multiplayer
XBOX
PC DVD
Colin McRae Rally 2005 – komplett neu aufgebaut an den Start!
Meistere lokale Rallye-Events und entscheide selbst, in welcher Klasse du dich für die WM qualifizierst. Deine Gegner? Per Online-Gaming bis zu 8 Spieler weltweit. Die Extras? Neues Highend-Schadensmodell (Lackkratzer, feine Dellen), Benommenheits-Feature nach Hammer-Crashs, erstmals deutsche Pisten und, und, und. Nervös? Du hast allen Grund dazu…
www.codemasters.de
Codemasters®
GENIUS AT PLAY™
© 2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae Rally 2005"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae used under license. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company.

PRÄSENTIERT VON:



DER HERR DER RINGE™

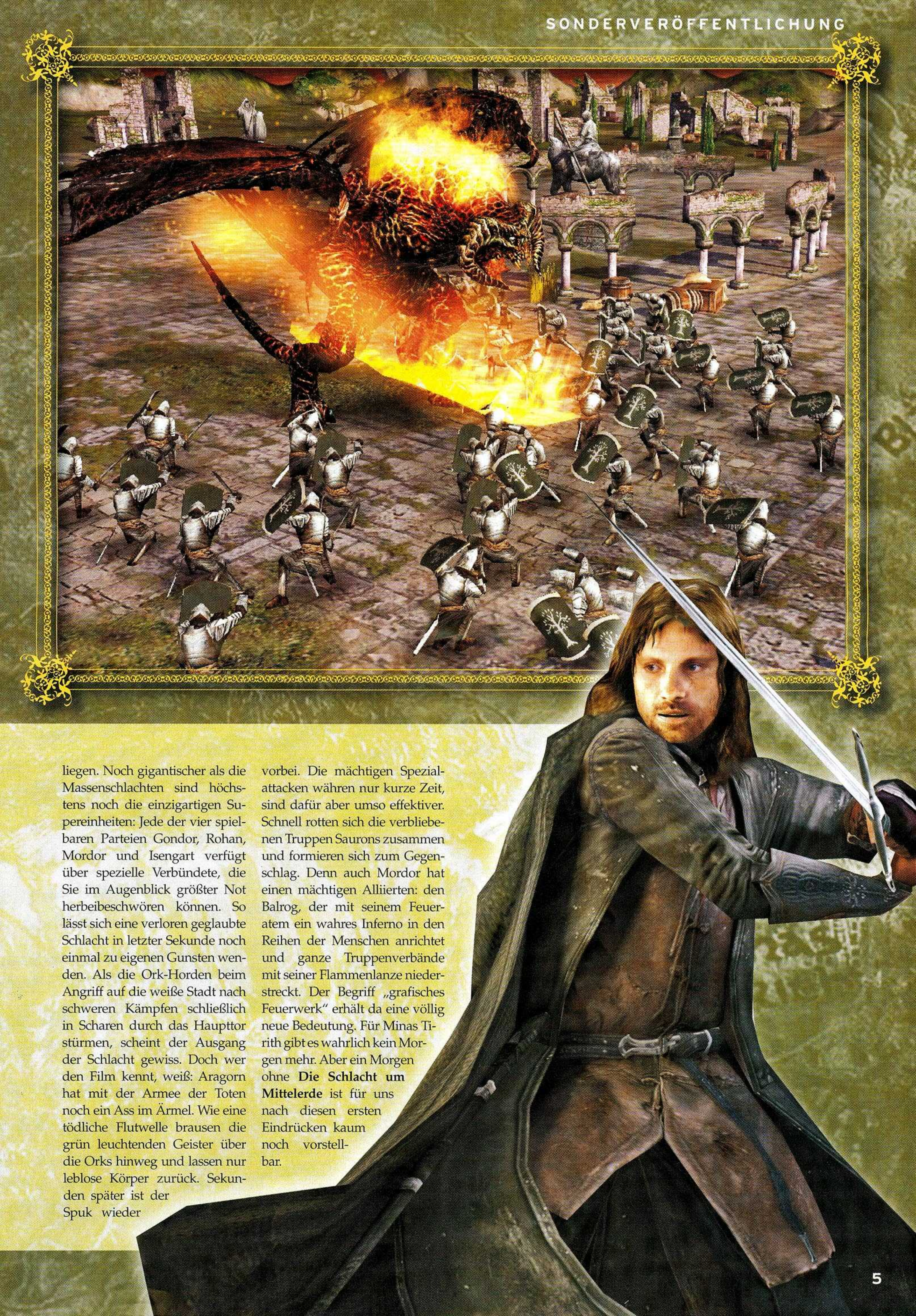
DIE SCHLACHT UM MITTELERDE™



Der Herr der Ringe

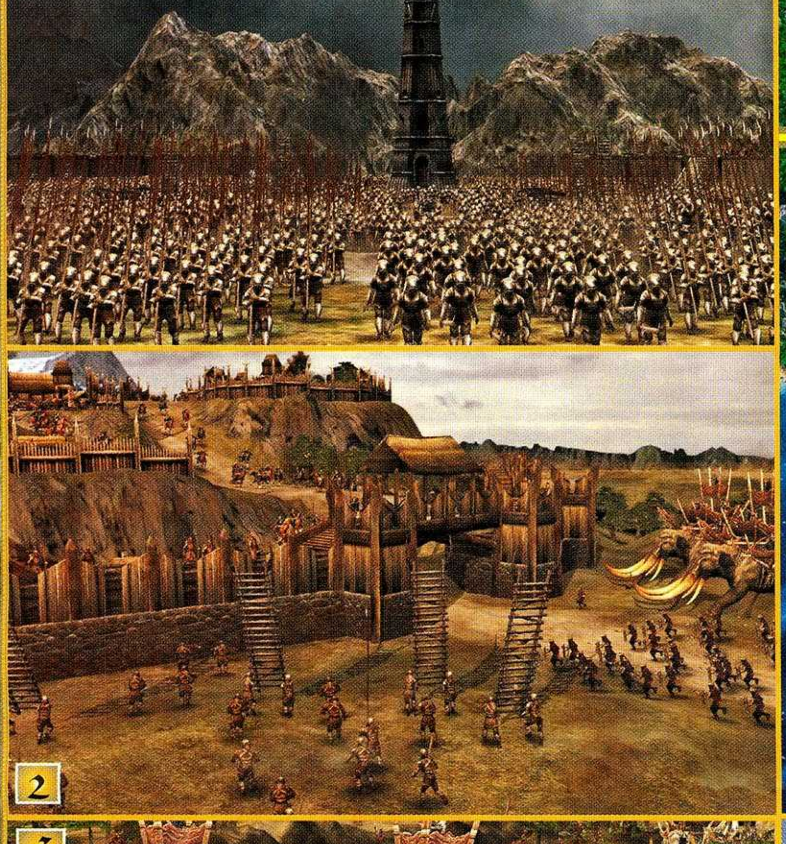
„Es gibt kein Morgen für die Menschheit!" Diese berühmten Worte Sarumans aus der **Herr der Ringe**-Trilogie gehen uns unweigerlich durch den Kopf, als wir auf die Horden von Mordor blicken, die vor den Toren der weißen Stadt Minas Tirith Stellung beziehen. Die Felder von Pelennor färben sich schwarz von den Ork-Massen, die in lüsterner Erwartung auf Menschenfleisch ihre Schwerter wetzen. Schlachtengeheul erfüllt die Luft und riesige Olifanten schlagen sich ihren Weg durch die Wälder, zertrampeln alles, was ihnen in den Weg kommt. Auf den Zinnen der weißen Stadt formieren sich die Bogenschützen, bereit, die Feste von Gondor mit aller Macht zu verteidigen. Dann feuern die Katapulte ihre brennenden Ladungen ab. Die Schlacht beginnt. Das Schicksal Mittelerdes liegt in unseren Händen …

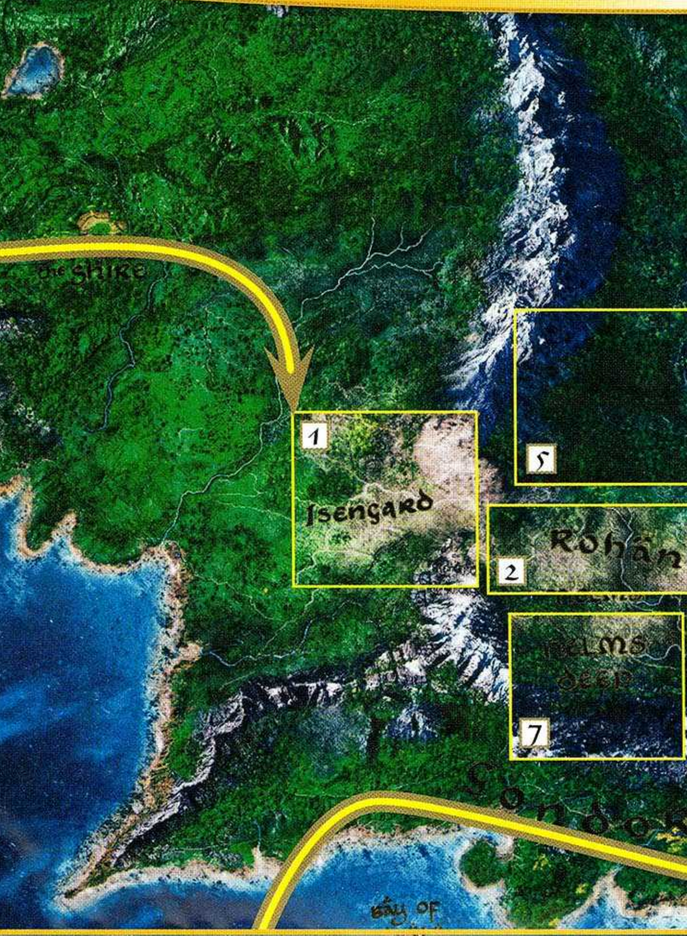
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde lässt Sie die epischen Massenschlachten der Tolkien-Verfilmungen hautnah und dank der überarbeiteten **C&C Generäle**-Engine in nie da gewesener Grafikpracht miterleben. Beim Anblick der riesigen Armeen mit ihren Aberhunderten von Ork-Kriegern, den elefantenartigen Mumakils oder den massigen Trollen klappt einem zwangsläufig die Kinnlade bis auf den Boden runter und bleibt dort erstmal eine ganze Weile



liegen. Noch gigantischer als die Massenschlachten sind höchstens noch die einzigartigen Supereinheiten: Jede der vier spielbaren Parteien Gondor, Rohan, Mordor und Isengart verfügt über spezielle Verbündete, die Sie im Augenblick größter Not herbeibeschwören können. So lässt sich eine verloren geglaubte Schlacht in letzter Sekunde noch einmal zu eigenen Gunsten wenden. Als die Ork-Horden beim Angriff auf die weiße Stadt nach schweren Kämpfen schließlich in Scharen durch das Haupttor stürmen, scheint der Ausgang der Schlacht gewiss. Doch wer den Film kennt, weiß: Aragorn hat mit der Armee der Toten noch ein Ass im Ärmel. Wie eine tödliche Flutwelle brausen die grün leuchtenden Geister über die Orks hinweg und lassen nur leblose Körper zurück. Sekunden später ist der Spuk wieder vorbei. Die mächtigen Spezialattacken währen nur kurze Zeit, sind dafür aber umso effektiver. Schnell rotten sich die verbliebenen Truppen Saurons zusammen und formieren sich zum Gegenschlag. Denn auch Mordor hat einen mächtigen Alliierten: den Balrog, der mit seinem Feueratem ein wahres Inferno in den Reihen der Menschen anrichtet und ganze Truppenverbände mit seiner Flammenlanze niederstreckt. Der Begriff „grafisches Feuerwerk" erhält da eine völlig neue Bedeutung. Für Minas Tirith gibt es wahrlich kein Morgen mehr. Aber ein Morgen ohne **Die Schlacht um Mittelerde** ist für uns nach diesen ersten Eindrücken kaum noch vorstellbar.

Die Welt von









1. In Isengard zählt Masse statt Klasse: Riesige Ork-Armeen rücken gegen die Menschen vor. Vom schwarzen Turm Orthanc aus spricht Saruman mächtige Zaubersprüche, die selbst das Wetter verändern können.

2. Die erhöhte Position bringt den Bogenschützen Rohans einen taktischen Vorteil bei der Verteidigung ihrer ansonsten schwach befestigten Stadt. Weiterer Bonus: die sehr schnelle und schlagkräftige Kavallerie.

3. Gegen die Olifanten der Ostländer wenden Faramir und seine Männer eine bewährte Guerilla-Taktik an: schießen und verstecken. Wenn ein solches Tier in Panik gerät, sollte sich gewöhnliches Fußvolk schnell in Deckung bringen.

4. Im Kampf um Minas Tirith entscheidet sich das Schicksal Mittelerdes. Vor dem Königspalast ist der weiße Baum Nimloth zu erkennen. Hier zeigt sich schön die einzigartige Detailversessenheit der Entwickler.

5. Im Wald Fangorn leben die Ents. Die Baumwesen erweisen sich als wertvolle Verbündete, reagieren aber allergisch auf Feuer. Wenn die Orks ihre Brandpfeile anlegen, sollten Sie schon mal nach dem nächsten Fluss Ausschau halten.

6. Unheimliche Begegnung am Pass Cirith Ungol: Wie in einem Rollenspiel treten Sie der Riesenspinne Kankra mit nur einer kleinen Heldentruppe entgegen. In dieser Mission erhalten Sie sogar die Kontrolle über Gollum.

7. In Helms Klamm sitzen die Armeen der Menschen und Elben in der Falle. Die „gute" Kampagne versetzt Sie häufig in solch aussichtslose Situationen: Hier gilt es durchzuhalten, bis Gandalf mit der Verstärkung eintrifft.

8. Kein Entkommen: Die Situation am Schwarzen Tor scheint hoffnungslos. Nun kann es nur noch eine Rettung geben: Wird Frodo den Einen Ring rechtzeitig in den Feuern des Schicksalsberges zerstören?



8

7

5

6

Schreiben Sie Geschichte!

Sightseeing in Mittelerde: Im Echtzeit-Strategiespiel zur erfolgreichen Film-Trilogie besuchen Sie alle relevanten Locations der Vorlage und darüber hinaus noch einige, die im Kino zu kurz kamen. Von den Moria-Minen bis zur finalen Schlacht am Schwarzen Tor und Frodos Besteigung des Schicksalsberges können Sie die Handlung aller drei Filme nachspielen oder in einer alternativen Kampagne aufseiten von Mordor und Isengart die Geschichtsbücher von Mittelerde neu schreiben.



Eine lebendige Welt

Wie Geier kreisen die Nazgul auf ihren fliegenden Bestien über den Zinnen der weißen Stadt Minas Tirith. Vor den Toren bringen die Orks ihre Kriegsmaschinerie in Stellung und lehren die Armeen der Menschen das Fürchten. Dank EAs neuem Unit Emotion System ist das wörtlich zu nehmen: Einheiten verfügen in **Die Schlacht um Mittelerde** über Gefühle und lassen sich von diesen auch bei ihrem Handeln beeinflussen. Im Angesicht eines übermächtigen Trolls etwa bleibt eine Gruppe Schwertkämpfer nicht reglos stehen und lässt sich vermöbeln. Stattdessen weichen sie ängstlich zurück. Gehen sie aus einem Kampf dagegen als Sieger hervor, reißen sie überschwänglich ihre Schwerter in die Höhe und brechen in Jubelgeschrei aus. An anderer Stelle beobachten wir einen Ent, der durch die feurigen Pfeile eines Ork-Trupps in Brand gesetzt wird. Panisch bricht er aus den Reihen aus und stürzt sich in den nächsten Fluss, um das Feuer zu löschen. Die Orks wissen gar nicht, wie ihnen geschieht, als der Ent nach kurzer Zeit zurückkehrt. Nicht mehr in Flammen, dafür wutentbrannt. Aus einer nahen Gebäuderuine reißt er einen Felsbrocken heraus und schleudert diesen in hohem Bogen auf seine Peiniger. Wie zu sehen ist, wird die Landschaft von **Die Schlacht um Mittelerde** so nicht nur lebendiger als in jedem anderen Echtzeit-Strategie-Spiel, sie ist darüber hinaus „benutzbar": Trolle können etwa ihre ohnehin schon beachtliche Durchschlagskraft steigern, indem sie sich beim nächsten Baum bedienen und damit auf den Lukas hauen. Alle Einheiten verfügen über ganz bestimmte Eigenschaften und Fähigkeiten: Die stämmigen Olifanten schaufeln feindliches Fußvolk wie Kieselsteine mit ihren Stoßzähnen beiseite. Zusätzlich können die Gefechtsstände auf ihren Rücken mit Bogenschützen bemannt werden. Doch Vorsicht: Sollten diese Feuer fangen, ist Panik angesagt.

Die Horden der Orks lehren die Menschen das Fürchten – dank des Unit Emotion Systems ist das wörtlich zu nehmen.

Trollig

Diese tumben Fleischklopse kämpfen üblicherweise mit den Fäusten, nehmen aber auch gerne mal einen Baumstamm zur Hand, um damit kräftig auszuteilen.

Die fliegenden Nazguls machen Mittelerde aus der Luft unsicher. Ihr Anführer, der Hexenkönig, ist besonders heftig.

Ent-Gegner

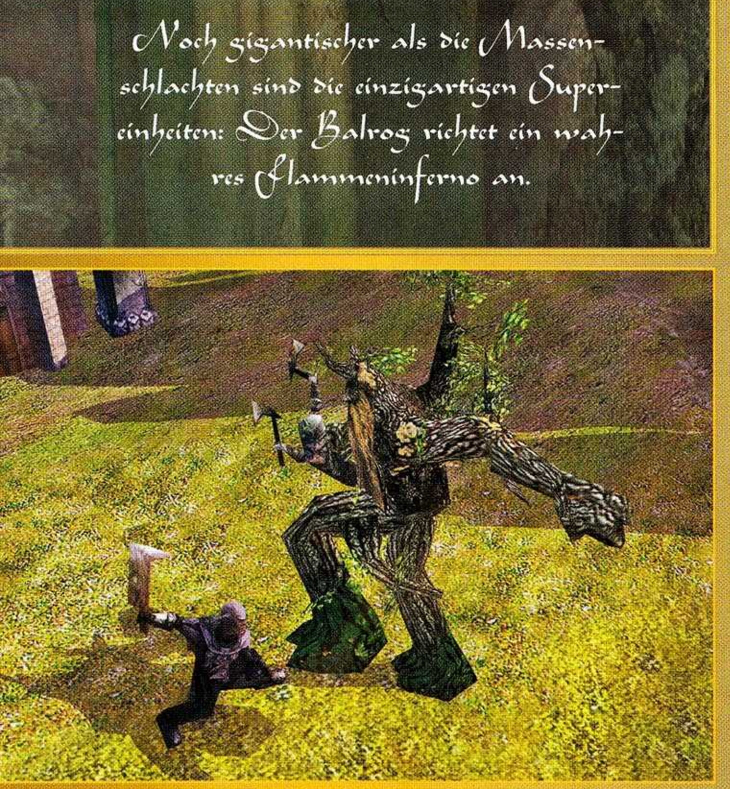


Adlertag: Neben den Nazguls stellen diese gefiederten Riesen die einzigen Lufteinheiten dar. Zusammen mit Rohans Kavallerie bilden sie ein starkes Team.



Die Ostländer mit ihren Olifanten durchschreiten die Wälder Ithiliens. Im Hintergrund bereitet Faramir gerade seinen Überraschungsangriff vor.

Noch gigantischer als die Massenschlachten sind die einzigartigen Supereinheiten: Der Balrog richtet ein wahres Flammeninferno an.



Gegen baumhohe Ents haben die mickrigen Orks keine Chance. Dieser hier missbraucht seinen Feind gerade als Wurfgeschoss.



In den Minen von Moria macht Ihnen dieser Balrog buchstäblich die Hölle heiß. Anders als im Film mischt das Teufelsvieh auch in den Schlachten gehörig mit.

Schlacht um Minas Tirith

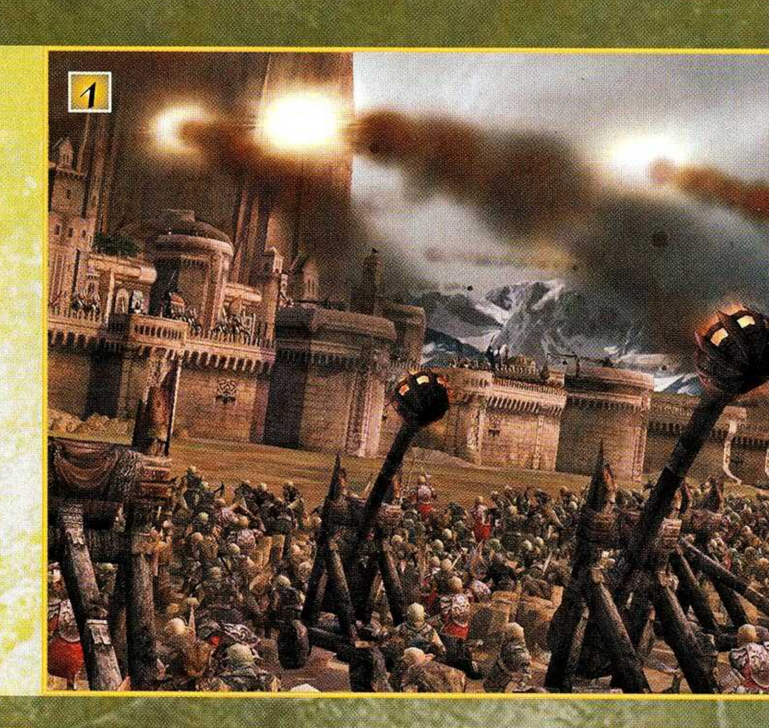
1 Für einen Frontalangriff ist die weiße Stadt zu gut befestigt. Katapulte lichten daher zunächst die Reihen der Bogenschützen.

2 Nun werden die Belagerungstürme in Position gebracht. Mit Rammböcken bereiten die Orks den finalen Schlag vor.

3 Das Stadttor ist gefallen. Hunderte von Orks stürmen die Straßen der Stadt. Der Sieg Mordors scheint unausweichlich.

4 Rettung in letzter Sekunde: Theoden und seine Rohirrim tauchen am Horizont auf. Pfeilschnell schnetzelt sich die Kavallerie durch die Flanke der Orks. Das Gleichgewicht der Kräfte ist wiederhergestellt.

5 Ein Nazgul auf seinem Flugsaurier stößt auf Theoden hinab und macht mit dem Helden kurzen Prozess. Damit ist die Moral der Menschen gebrochen. Um die verbleibenden Reiter von Rohan kümmern sich riesige Olifanten.

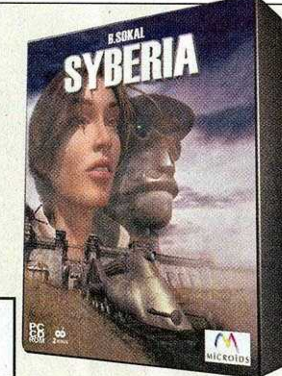


Syberia

Adventure voll mysteriöser Maschinen und kniffliger Rätsel



- Klassisches Point&Click-Adventure
- Über 30 detailliert gestaltete Charaktere
- In Echtzeit berechnete Wettereffekte
- Über 20 Minuten Zwischensequenzen
- Komplett deutsche Synchronisation



INSTALLATIONS-HINWEIS FÜR DIE DVD-VERSION:
Während der Installation werden Sie aufgefordert, CD 2 einzulegen. Klicken Sie Dann einfach auf „OK“ und weiter geht's.

Guild Wars

- Auf Heft-DVD und -CD: die Download-Software für das Fantasy-Online-Rollenspiel.
- Ihre persönliche Seriennummer befindet sich auf der CD- beziehungsweise DVD-Hülle.
- Weitere Informationen zur Anmeldung, zu den anfallenden Kosten etc. erhalten Sie auf www.guildwars.com.

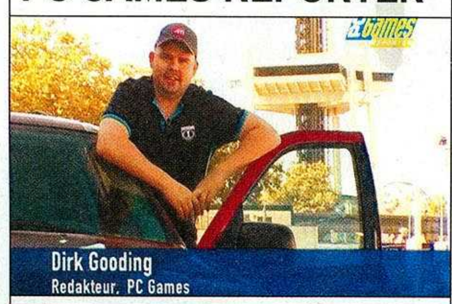


Neocron 2

- Schnupper-Version auf Heft-DVD: Testen Sie jetzt das Online-Rollenspiel zehn Tage lang gratis und erforschen Sie die faszinierende Welt von **Neocron 2**!
- Es fallen lediglich die üblichen Kosten für Ihren Internetzugang (Provider, Telefonkosten etc.) an.
- Für den schnellen Einstieg empfehlen wir einen Blick in unsere PDF-Anleitung (ebenfalls auf DVD).



PC GAMES REPORTER

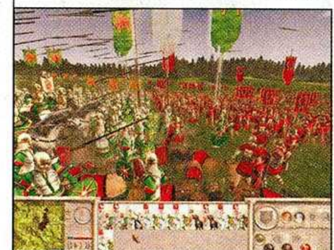


EXKLUSIV AUF PC-GAMES-DVD:

PC Games Reporter berichtet direkt von der Spiele-Weltmeisterschaft in San Francisco: Christoph Holowaty begleitete die deutsche Nationalmannschaft auf ihrem Weg durch die Turniere. Zwischendurch schalten wir nach Bellevue vor den Toren Seattles, wo Dirk Gooding, Thomas Weiß und Heinrich Lenhardt als erste deutsche Redakteure **Half-Life 2** testen. Werden Sie zudem Ohrenzeuge der deutschen Version des Ego-Shooters. Leser-Charts, Heißer Stuhl, News, Pixelpracht, Hardware, Outtakes – all dies und noch viel mehr erwartet Sie auch diesmal in „PC Games Reporter“.



Demo: Rome: Total War



Ein Leckerbissen für jeden PC-Strategen: **Rome** verknüpft strategische Planung mit der Action eines Taktik-Spiels – inklusive prachtvoller Grafik! Auf CD und DVD!

Demo: Rollercoaster 3



Stürzen Sie sich Hals über Kopf in das turbulente Aufbauspiel: Errichten Sie Attraktionen und locken Sie Besucher in Ihren Freizeitpark. Komplett in 3D. Auf CD und DVD!

Das ist drauf:

Vollversion

Syberia	CD 2 + 3	DVD

Spielbare Demos

Armies of Exigo	CD 1	DVD
Colin McRae Rally 2005		DVD
Conflict: Vietnam		DVD
Emergency 3	CD 1	DVD
GTR		DVD
Hanfbaron	CD 2	DVD
Leisure Suit Larry 8		DVD
Rollercoaster Tycoon 3	CD 1	DVD
Rome: Total War	CD 1	DVD
Sataan: Das Spiel	CD 2	DVD
Desperados		DVD
Warhammer 40K: Dawn of War		DVD
Prince of Persia: Warrior Within		DVD 18

Clients (im Datenbereich der Videoseite):

Neocron 2		DVD
Guild Wars		DVD

EXKLUSIV AUF DVD: „PC GAMES REPORTER“

Videos, Trailer, Reports

VOR ORT		
Half-Life 2	CD 3	DVD
World Cyber Games		DVD
Stronghold 2		DVD
Final Fantasy 11		DVD
NEWSFLASH		
Desperados 2		DVD
Dungeon Lords		DVD
Armies of Exigo		DVD
Die Siedler: Das Erbe der Könige		DVD
Ski Alpin 2005		DVD
NEU IM LADEN		
Flatout		DVD
Star Wars: Battlefront		DVD
Tribes: Vengeance		DVD
Shadow Ops: Red Mercury		DVD
Medal of Honor: Pacific Assault		DVD
SPECIALS		
Grafikkarten: So testen wir		DVD
Leser-Charts		DVD
Abspann mit Outtakes		DVD
Heißer Stuhl		DVD
SPIELE-TRAILER		
Fire Department 2		DVD
Kinder des Nils	CD 2	DVD
Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde		DVD
Pirates!	CD 2	DVD
Prince of Persia 2		DVD
Rollercoaster Tycoon 3	CD 2	DVD

Updates

Airline Tycoon Deluxe v1.02 (dt.)	CD 1	DVD
Arcanum v1.074 PCG-PCA-Version	CD 1	DVD
Conflict: Vietnam v1.1 (int)		DVD
Psychotoxic Ati Hotfix	CD 1	DVD
Psychotoxic v1.02 (dt.)	CD 1	DVD
Restricted Area v1.03 (dt.)	CD 1	DVD
Rome: Total War v1.1	CD 1	DVD
Spellforce: The Order of Dawn – The Breath of Winter editor v1.38 von v1.35		DVD
Spellforce: The Order of Dawn – The Breath of Winther v1.38 von v.3x (int)		DVD
Spellforce: The Order of Dawn v1.38 (int)		DVD
Star Wars: Battlefront 1.00a (dt.)	CD 1	DVD
UT 2004 (dt.) Win Patch 3323 beta		DVD

Treiber

Ati Catalyst 4.7 Win9xMe/Win2KXP		DVD
Ati Catalyst 4.9		DVD
Ati Control Center		DVD
Nforce System Utility 1.08.5 Win98ME2KXP		DVD
Nforce System Utility 1.08.5 Win98ME2KXP		DVD
Nforce Treiber 4.27 Win2kXP		DVD
Nforce Treiber 4.27 Win9xMe		DVD
Nvidia Forceware TNT2-Geforce Win2KXP		DVD
Nvidia Forceware TNT2-Geforce Win9xMe		DVD
Sis650740 Grafiktreiber 2.21 Win2KXP		DVD
Via Hyperion 4in1 4.43v Win9xMe		DVD
Via Hyperion 4in1 4.51v Win2KXP		DVD

Tools

3DMark2005 Hotfix		DVD
3DMark2005 Installer		DVD
Adobe Reader 6.0		DVD
Ati Refresh Fix 0997	CD 1	DVD
CPU-z 1.23	CD 1	DVD
DirectX 9.0b		DVD
Fraps 1.9D	CD 1	DVD
Fraps 2.2.5	CD 1	DVD
Irfan View 391	CD 1	DVD
moreBENCH LX 4.18	CD 1	DVD
My IE 2 09.27	CD 1	DVD
Neocron 2 PDF-Booklet		DVD
Pegasus Mail 4.12a	CD 1	DVD
PopUp Stopper Basic	CD 1	DVD
Prime95 23.8	CD 1	DVD
Refreshforce 1.10	CD 1	DVD
Refreshlock 2.02	CD 1	DVD
Rivatuner 2 RC 15	CD 1	DVD
rTool 0.9.9.8 RC0	CD 1	DVD
Securepoint Firewall	CD 1	DVD
Tipps & Tricks Syberia	CD 2	DVD
Wallpapers		DVD
WinDVD (Trial)		DVD
Winzip		DVD
X-Fire		DVD

Screenshot-Galerien auf DVD:

Battlefront, Counter-Strike Source, Desperados 2, Dungeon Lords, GTR, Men of Valor, Rollercoaster Tycoon 3, Schlacht um Mittelerde, Stronghold 2, The Fall, Top Spin, Tribes: Vengeance



GTR

Realistisch wie kein anderes Rennspiel: Unsere Testfahrt verrät, was der schwedische Renner sonst noch unter der Haube hat.

S. 142

Half-Life 2

S. 80

Half-Life 2-Festwochen bei der PC Games: Lesen Sie den ausführlichen Einzel- und Mehrspielertest, den Technik-Check und das Interview mit Valve-Boss Gabe Newell auf rekordverdächtigen 21 Seiten.

S. 36

WORLD CYBER GAMES

Die Spiele-Weltmeisterschaft: PC Games begleitete die deutsche Nationalmannschaft zur World Cyber Games nach San Francisco.

AKTUELL

NEWS

3D Mark 2005 34

Mit dem 3D Mark 2005 geht der beliebte Grafik-Benchmark in eine neue Runde. Wir verraten Ihnen, ob man den Ergebnissen nach dem kürzlichen Optimierungsdebakel noch vertrauen kann.

World Cyber Games 2004 36

Erstmals fanden die World Cyber Games als international wichtigstes PC-Spieleturnier außerhalb Koreas statt. PC Games begleitete das deutsche Team nach San Francisco.

TEST

NEUHEITEN

BUDGET-SPIELE

Inhalt 12/2004



S. 124
ROLLERCOASTER TYCOON 3
Spiel, Spaß und jede Menge Spannung: Teil 3 der Freizeitpark-Simulation begeistert nicht nur mit seiner fantastischen 3D-Grafik.

GRAFIKKARTEN-MARKTÜBERSICHT
Schöner spielen: PC Games hat 16 frische Pixel-Platinen für Sie unter die Lupe genommen. Unseren großen Vergleichstest lesen Sie ab Seite 204!

S. 204

S. 52
STRONGHOLD 2
Ritter Sport der anderen Sorte: PC Games hat bereits jetzt für Sie den zweiten Teil des mittelalterlichen Aufbau-Spektakels Stronghold angespielt.

PRAXIS

HARDWARE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

NEWS

TESTS

SERVICE

SPIELE IN DIESEM HEFT



Editorial

Atemlos in Seattle

Dienstag | 21. September 2004

Deutschland, 22:10 Uhr Ortszeit. Ring-ring! Am anderen Ende ein ekstatischer Redakteur: „Wir sind völlig fertig … das ist das Beste, was du je auf einem PC-Bildschirm gesehen hast …" Tags zuvor ist unsere Delegation in die USA gereist, um das wichtigste Spiel der vergangenen Jahre zu spielen: **Half-Life 2**. Jetzt kommt's drauf an, all der Ärger um unendliche Verschiebungen, Hacker-Attacken und illegale Betas ist Schnee von gestern. Pro Land hat sich Valve für ein großes Spiele-Magazin entschieden, das die fertige Version vor allen anderen testen darf. In aller Ruhe. Ohne Einschränkungen. Ohne Aufsicht. Eigene Screenshots. Wie schon bei **Doom 3** ist auch dieser Exklusiv-Termin das Ergebnis langjähriger Beziehungen zu den weltbesten Studios wie id Software, Blizzard oder eben Valve. Im großen Video-Report auf der Heft-DVD können Sie uns nach Seattle begleiten und beim Testen über die Schulter sehen. Besonders stolz sind wir darauf, dass wir Ihnen als Weltpremiere vorführen können, wie die deutsche Version klingt – ebenfalls im Report auf CD und DVD. Der größte PC-Games-Test aller Zeiten startet auf Seite 80 – inklusive genauer Erklärungen zu Physik, KI, Grafik und Gameplay. Bis Sie **Half-Life 2** selbst spielen können, werden noch einige Wochen vergehen. Bereits jetzt per Download zu haben ist **Counter-Strike Source** – ab Seite 96 befragen wir erfahrene Top-Clans nach ihrem Ersteindruck.

Dienstag | 05. Oktober 2004

Was man nicht alles mit heißem Öl anstellen kann. Pommes frittieren zum Beispiel. Oder von Zinnen auf anrückende Feinde kippen, die sich vor den Burgmauern postiert haben. Meint zumindest Firefly-Chef Simon Bradbury, als er gerade **Stronghold 2** vorführt. Was sonst noch in der Fortsetzung möglich ist, lesen Sie ab Seite 52.

Mittwoch | 06. Oktober 2004

World Cyber Games in San Francisco: Die deutsche Nationalmannschaft schlägt sich wacker, hat sich aber mehr Medaillen erhofft. Im Report ab Seite 36 erfahren Sie, wie Sie im nächsten Jahr vielleicht selbst ums Edelmetall in Ihrer Lieblingsspiel-Disziplin mitkämpfen können.

Montag | 11. Oktober 2004

Battlefront, **Tribes 3**, **Counter-Strike Source**, **Neocron 2**, **Guild Wars**, **Final Fantasy 11**, **World of Warcraft** – die Flut an Netzwerk- und Online-Spielen reißt nicht ab. Derartigen Spielen, die sich monatlich, wöchentlich, täglich, oft stündlich verändern, wird man mit einem einmaligen Test nicht gerecht. Deshalb werden wir Multiplayer-Spiele und -Modi ab der kommenden Ausgabe in neuer Form präsentieren. Sie dürfen gespannt sein!

Mittwoch | 13. Oktober 2004

Kein Tag vergeht, ohne dass sich fest eingeplante Testmuster in die Weihnachtsausgabe 01/05 verschieben: **Schlacht um Mittelerde**, **Siedler 5**, **Pacific Assault**, **Need for Speed Underground 2**, **Larry 8**, **Flatout** und viele mehr. Dennoch können wir eine Reihe von Spielen mit dem neuen PC-Games-Award in Gold und Silber auszeichnen, darunter **GTR**, das zweite **Spellforce**-Addon, **NBA Live 2004**, **Top Spin** und **Rollercoaster Tycoon 3**. Wie Sie es von PC Games gewohnt sind, testen wir nicht nur solche Top-Spiele ausführlich, sondern räumen auch Geheimtipps wie **Nexus** oder **Axis & Allies** gebührenden Platz ein. Zu den derzeit erfolgreichsten Neuerscheinungen, etwa **Sims 2** oder **Rome**, erwarten Sie sofort umsetzbare Tuning-Tipps in der umfangreichen Praxis-Rubrik ab Seite 166.

Donnerstag | 14. Oktober 2004

Startschuss für eine neue Serie: Sneak Peek. Die Idee: Ab sofort laden wir jeden Monat Leser in die Redaktion ein, die einen ganzen Tag lang ein heiß erwartetes Spiel vorab unter die Lupe nehmen dürfen. Los geht's mit dem Endzeit-Rollenspiel **The Fall** (ab Seite 44). Welches Sneak-Peek-Spiel als Nächstes an der Reihe ist, erfahren Sie tagesaktuell auf www.pcgames.de.

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe und der Vollversion **Syberia** wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HEINRICH LENHARDT …



… fachsimpelt mit Valve-Boss Gabe Newell: Zwischen den Half-Life 2-Testspielen bleibt genügend Zeit für ein Schwätzchen. Verpassen Sie nicht das Interview ab Seite 100 und den Video-Report auf CD/DVD.

CHRISTOPH HOLOWATY …



… meldet sich in seiner Funktion als PC-Games-Reporter diesmal aus San Francisco, Austragungsort der World Cyber Games. Auf DVD berichten wir direkt von der Spiele-Weltmeisterschaft.

CHRISTIAN SAUERTEIG …



… bekam in München erstmals den Nachfolger zu Stronghold präsentiert und plauderte mit Firefly-Studiochef über alte Gemäuer und Schlossgespenster. Mehr zum Thema Stronghold 2 auf Seite 52.

AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Download statt Datenträger?

Zukunftsträchtig klang es, als Valve 2002 die ersten Details über das Direkt-Vertriebsprojekt Steam veröffentlichte. Ziel war es, Spiele direkt über das Internet zu verbreiten. Die Idee klingt noch immer überzeugend – und endlich ist es auch die Umsetzung. Dieser Tage hat Steam nach fast zwei Jahren voller Instabilitäten und Bandbreitenengpässen seine erste große Bewährungsprobe bestanden: Tausende von Counter-Strike-Fans aus aller Welt stürzten sich auf den Download der Source-Version. Valves Server-Netzwerk hielt stand und bot über weite Strecken Ladegeschwindigkeiten von über 3 MBit. In vielen Foren wird nach diesem Erfolg offen über das Ende traditioneller Vertriebswege spekuliert – bricht Steam die Strukturen in der Spieleindustrie auf? Natürlich reizt die Online-Verbreitung von Spielen sowohl Entwickler als auch Käufer. Erstere dürfen ohne die Zwischenstationen „Distributor" und „Handel" mit merklich höherem Gewinn pro verkauftem Exemplar rechnen. Letztere könnten wohl Top-Spiele schon drei bis vier Wochen früher spielen, weil die Zeit für Produktion von Datenträgern und Verpackung sowie der Transport in die Geschäfte gespart werden würde. Aber: Kaum ein Publisher oder Distributor dürfte mit einem Direktvertrieb einverstanden sein. Ganz auf die Erlöse aus dem Einzelhandel können und wollen jedoch nicht einmal Entwickler von Blockbustern wie Half-Life 2 verzichten. Viele Spieler bevorzugen trotz schneller Internetanbindung einen handfesten Gegenwert für den Kaufpreis von 50 Euro. Das volle Potenzial eines Titels lässt sich daher auch in Zukunft nur mit dem parallelen Vertrieb über Handel und Download ausschöpfen – und das geht nur, wenn Entwickler und Vertriebspartner weiterhin zusammenarbeiten.



SPIELEDESIGNER

Peter Molyneux legt Schweigegelübde ab.

Die Fachpresse feixt bereits seit Jahren, wenn Spiele-Guru Peter Molyneux vollmundig Versprechungen zu seinen neuen Games zum Besten gibt. Zu oft gehen zugesagte Produkteigenschaften während des Produktionsprozesses verschütt, angestrebte Veröffentlichungstermine entfalten hinterher allenfalls anekdotische Relevanz. Nun zeigt der Meister Reue und entschuldigt sich bei den Fans. „Wir wollen einfach alles einbauen, von dem wir jemals geträumt haben", sagt Molyneux. „In meinem Enthusiasmus spreche ich auch mit jedem darüber, der es hören will. Und wenn einige der ambitionierten Ideen geändert oder sogar fallen gelassen werden, wollen die Leute sofort wissen, was damit geschehen ist. Wer spezielle Features erwartet, die aber schließlich nicht eingebaut werden konnten, ist natürlich enttäuscht." In Zukunft will sich Molyneux zu frühe Aussagen über seine Spiele-Projekte verkneifen. Man darf also gespannt sein, inwieweit der ebenso geniale wie mitteilungsbedürftige Brite sein Schweigegelübde hält …

Was halten Sie von Counter-Strike Source?



Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

BETHESDA SOFTWORKS

Kommen Fallout 4 und 5?



Vor kurzem wurde bekannt, dass Bethesda (**Morrowind**) die Entwicklung des Endzeit-Rollenspiels **Fallout 3** fortführen wird. Aus dem aktuellen Geschäftsbericht des Lizenzgebers Interplay ist zudem herauszulesen, dass Bethesda die Möglichkeit hat, auch einen vierten und fünften **Fallout**-Teil zu programmieren. Ob der Entwickler die Option wahrnimmt, hängt vermutlich vom Erfolg der dritten Folge ab, deren Erscheinungstermin noch nicht feststeht.

GAMERSWEAR

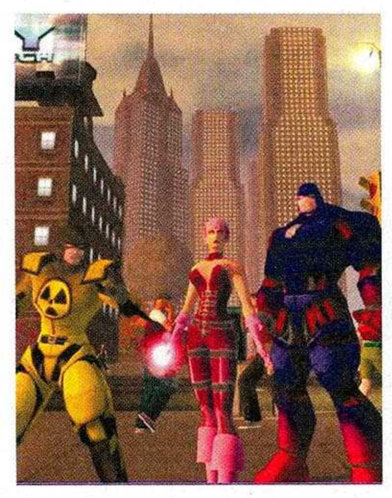
Schnallen in Sicht



Ausgemergelte Gamer können aufatmen: Der E-Sport-Outfitter GamersWear bietet ab sofort zwei neue Trend-Gürtel an. Die im Chrome Finish gehaltene Schnalle des Gun Flip-Belts (€ 18,95) kann gedreht werden und zeigt entweder eine AK-47 oder das US-Gewehr Colt M4A1. Alternativ greift der Spieler zum Counter-Belt mit **Counter Strike**-Logo (€ 14,95), der in schwarzer oder blauer Baumwolle geliefert wird. Die Gürtel können über www.gamerswear.com direkt bestellt werden.

ONLINE-ROLLENSPIELE

NC Soft startet in Europa



Das Online-Spielestudio NC Soft, bei dem inzwischen **Ultima**-Erfinder Richard Garriott tätig ist, will nach der Gründung der Europa-Niederlassung im Juni nun auch hierzulande richtig durchstarten. Geplant ist die Bereitstellung europäischer Server für die Online-Rollenspiele **Lineage 2**, **Guild Wars** und **City of Heroes**. Sämtliche Titel sollen noch dieses Jahr erscheinen. Aus der Liste dürfte vor allem **City of Heroes** herausstechen, weil es sich um kein gewöhnliches Fantasy-Spiel handelt: Stattdessen übernimmt der Spieler die Rolle eines Superhelden, schneidert sein eigenes Kostüm und übt sich im Umgang mit Superkräften. Mehr Informationen bei www.ncsoft.net.

SAM&MAX-2-ENTWICKLER

Neues Adventure-Studio

Adventure-Fans erinnern sich sicher: Vor einigen Monaten wurde die Entwicklung von **Sam & Max 2** bedauerlicherweise aus wirtschaftlichen Gründen eingestellt. Anscheinend waren nicht nur die Fans von dieser Entwicklung enttäuscht, denn auch das verantwortliche Entwickler-Team kehrte Lucas Arts den Rücken, um ein eigenes Studio zu gründen: Telltale Games. Das erste Spiel soll auf einer bekannten Lizenz basieren und selbstverständlich im Abenteuer-Genre angesiedelt sein.



Xfire: Instant Messenger für PC-Spieler

Seit der Veröffentlichung Anfang dieses Jahres haben sich bereits mehr als eine Million Spieler das nützliche Gratis-Tool von der offiziellen Homepage www.xfire.com heruntergeladen. Xfire bietet alle Funktionen eines Messengers und stellt zudem fest, wer wann und wo welches Spiel online zockt. Ein Klick genügt und Sie werden sofort mit demselben Server wie Ihre Freunde verbunden. Neugierig geworden? Xfire finden Sie auf unserer Heft-DVD.

Game Over für den deutschen Spiele-Verband

Der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) wurde Mitte Oktober aufgelöst: Über Einzelheiten schweigen sich die Beteiligten aus – und doch werden gerade nach der Auflösung des 1994 gegründeten Interessenverbandes Fragen nicht nur nach einer möglichen Nachfolgeorganisation aufgeworfen. Vor allem ist unklar, wer nach dem VUD Mitveranstalter und ideeller Träger der nächsten Games Convention wird. Die Leipziger Messe erwartet jedoch keine organisatorischen Änderungen für die nächste Games Convention.

Doom 3: Hinweise auf Add-on verdichten sich

Nachschub für **Doom 3** ist im Anmarsch: Tim Willits von id Software hat dem englischsprachigen Magazin Computer Gaming World gegenüber verlauten lassen, dass John Carmack intern ein Add-on angekündigt habe. Nähere Informationen über die Erweiterung nannte er allerdings nicht.

Neues Spiel von 3D Realms in Arbeit

In einer Diskussion über die Entwicklung innovativer Spiele hat Scott Miller von 3D Realms einen interessanten Kommentar über seine Firma geschrieben: „Neben **Duke Nukem Forever** programmieren wir derzeit ein völlig neues Spiel." Wir halten Sie natürlich auf dem Laufenden, sobald es etwas Neues über das Geheimprojekt gibt.

Sacred: Story-Wettbewerb

Sie schreiben leidenschaftlich gerne? Dann nehmen Sie doch am **Sacred**-Story-Wettbewerb teil. Dazu müssen Sie eine Geschichte zum Action-Rollenspiel **Sacred** verfassen, die maximal fünf Seiten umfasst – und zwar unter dem Thema „Die neue Welt". Ihr Werk schicken Sie per E-Mail unter dem Betreff „Story Contest" an sacredadmin@ascaron.com. Zu gewinnen gibt es zehn handsignierte Exemplare des **Sacred**-Romans **Die Chronik von Ancaria 1 – Engelsblut**. Die besten Erzählungen werden auf der offiziellen Webseite veröffentlicht.

Sims 2: 170.000 Stück in drei Tagen

Die Erfolgsstory geht weiter: Innerhalb von drei Tagen gingen allein in Deutschland 170.000 Exemplare der Lebenssimulation **Die Sims 2** über den Ladentisch, inzwischen sind es weit über 300.000. Ein Ende der gigantischen Verkaufszahlen ist laut Electronic Arts nicht abzusehen. Der Deutschland-Chef geht davon aus, dass sich **Sims 2** zu einem ähnlichen Dauerbrenner wie der erste Teil entwickelt. Dieser fand weltweit rund 30 Millionen Abnehmer.



Joint Operations: Escalation
(Novalogic/18. November 2004)

TAKTIK-SHOOTER | Im ersten offiziellen **Joint Operations**-Add-on **Escalation** will Novalogic neue Fahrzeuge wie die wendigen Dirtbikes oder die durchschlagskräftigen Angriffshubschrauber einführen (wir berichteten). Erste Bilder dieser Vehikel sehen Sie nun rechts neben dieser Meldung.

Alexander
(SCi/18. November 2004)

AUFBAU-STRATEGIE | SCi und Ubisoft haben einige imposante Bilder der Spieleumsetzung von Oliver Stones Kinofilm **Alexander** veröffentlicht. Besonders die gewaltigen Formationen und der hohe Detailgrad beeindrucken.

Splinter Cell: Chaos Theory
(Ubisoft/März 2005)

SCHLEICH-SHOOTER | Sam Fishers neuester Schleicheinsatz verschiebt sich auf März 2005. Trost für die Fans: Die Entwickler bauen weitere interessante Features ein. Neben der überarbeiteten Grafik, einem zweiten Schleich-O-Meter (zeigt die Geräuschentwicklung an) sowie erweiterten Angriffsmöglichkeiten will Ubisoft den Titel endlich um eine kooperative Kampagne erweitern. Die soll sich an der Story des Einzelspieler-Feldzugs orientieren. Keine Bange: Entgegen anders lautender Gerüchte wird der Mehrspieler-Modus nicht gestrichen!

SWAT 4
(Irrational/1. Quartal 2005)

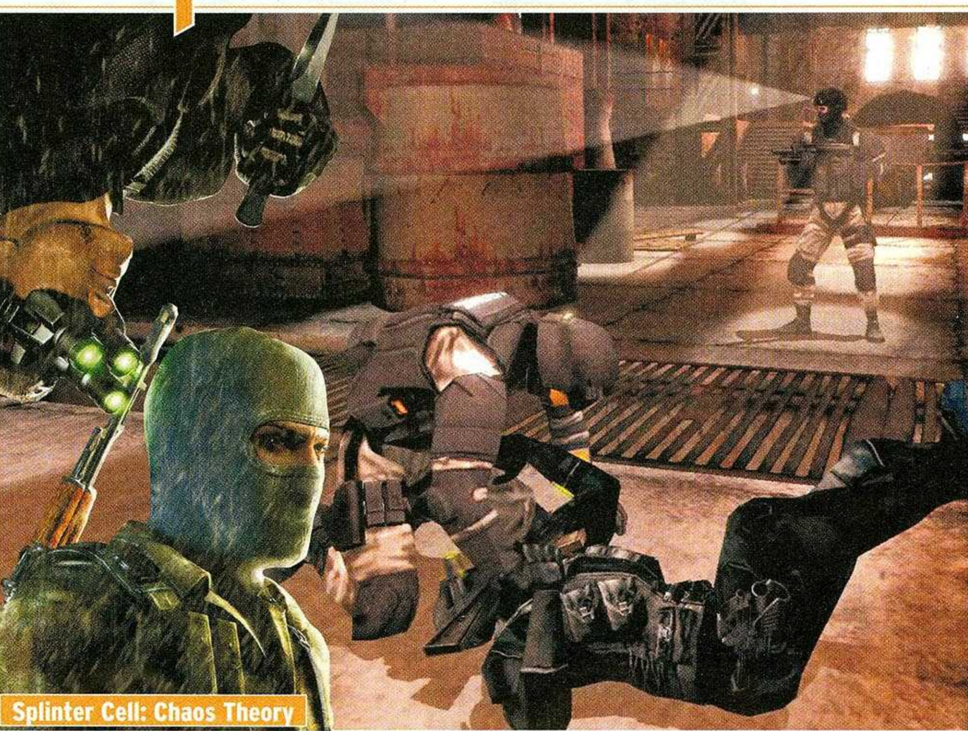
TAKTIK-SHOOTER | Im teambasierten Taktik-Shooter **SWAT 4** setzt Entwickler Irrational unter anderem Bump Mapping und äußerst detaillierte Modelle ein. Das beeindruckende Ergebnis dürfen Sie auf einigen neuen Screenshots bestaunen.

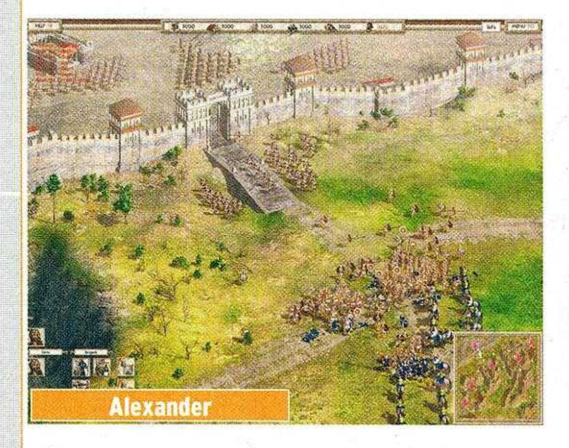
Emergency 3
(Sixteen Tons/3. Dezember 2004)

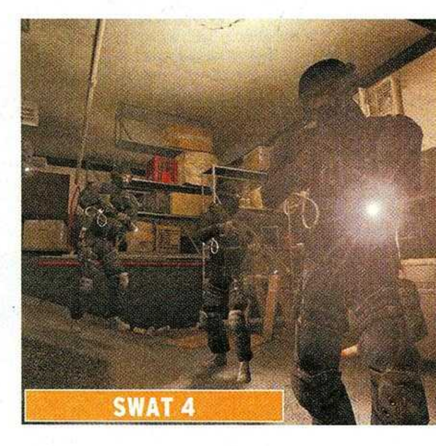
ECHTZEIT-STRATEGIE | Take 2 besuchte zusammen mit Entwickler Sixteen Tons die PC-Games-Redaktion, um **Emergency 3** vorzustellen. Neben Feuerwehr, Rettungseinheiten und Polizei darf man im dritten Teil der Strategie-Serie erstmals auch Kräfte des Technischen Hilfswerks (THW) steuern. Außerhalb der 20 Missionen umfassenden Kampagne stellen Sie Ihr Organisationstalent im neuen Freeplay-Modus unter Beweis. Hier gibt es buchstäblich Einsätze „ohne Ende": Wenn Lawinen Menschen unter sich begraben, in der Innenstadt Feuer ausbricht und Bombendrohungen am Hauptbahnhof eingehen, kommen Sie ganz schön ins Schwitzen. Realistisch: Teil 3 der Serie bietet nicht nur Tag-und-Nacht-Wechsel sowie Wettereffekte, sondern lässt auch mittels Physik-Engine Gebäude aufwendig einstürzen.

Chronicles of Riddick
(Starbreeze/4. Quartal 2004)

EGO-SHOOTER | Vivendi bringt die PC-Version des futuristischen Ego-Shooters **Chronicles of Riddick: Butcher Bay** als „Developer's Cut"-Edition in den Handel. Was genau der schwedische Entwickler Starbreeze (**Knights of the Temple**) in der Kategorie „Bonusmaterial" beisteuern wird, steht noch nicht fest. Wir spekulieren auf zusätzliche Levels und einen verbesserten Mehrspieler-Modus gegenüber der Xbox-Fassung.


Splinter Cell: Chaos Theory

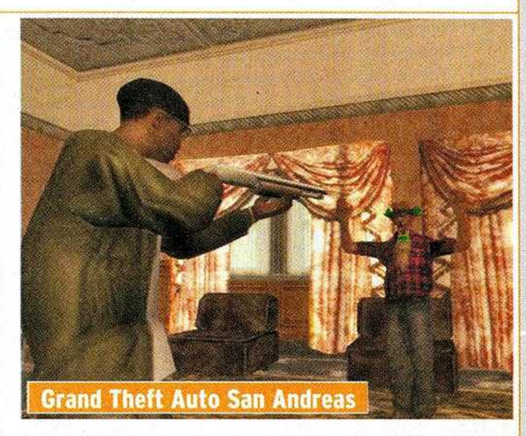

Alexander


SWAT 4


Joint Operations: Escalation

Bleiben Sie auf dem Laufenden: Der Titel unserer Rubrik „Update" ist Programm – hier gibt's die neuesten Meldungen aus den Studios plus aktueller Bilder.


Project Snowblind


Grand Theft Auto San Andreas

Prinz of Persia: Warrior Within

Everquest 2

Prince of Persia: Warrior Within
(Ubisoft/25. November)

ACTION-ADVENTURE | Die erste spielbare Beta-Version bestätigt, was die Entwickler ankündigten: dass der neue Prinz nicht mehr der brave Bub, sondern ein grimmiger Monstervernichter ist. Schon die Titelmusik im Hauptmenü setzt einen düsteren Grundton: Statt arabischer Klänge schrammen tiefer gestimmte E-Gitarren im hypnotischen Rhythmus. Danach folgt ein ungewöhnlich schweißtreibendes Tutorial: Auf einem Segelschiff wehren Sie sich gegen anstürmende Zombiehorden, die sich via Seil an Bord schwingen. Auf diese Art lernen Sie die vielen Kampf-Combos. Elegante Kamerafahrten unterstreichen die Martial-Arts-Kniffe: Die ständig wechselnde Perspektive zeigt beispielsweise die Monster in Großaufnahme, während sie in Zeitlupe den Kopf verlieren. Heftig!

Everquest 2
(Sony Online Entertainment/Dezember 2004)

ONLINE-ROLLENSPIEL | PC Games ist beim Betatest dabei und kämpft seit Wochen gegen die Kreaturen im Fantasy-Reich Norrath. Auffallend ist neben der wunderschönen und fantasievollen Grafik, wie einsteigerfreundlich der Titel im Vergleich zum Vorgänger daherkommt: Man wird schrittweise von NPCs in die Spielmechanik eingewiesen, indem man pausenlos Quests löst. Ähnlich wie in **World of Warcraft** gibt es trotz der riesigen Welt praktisch keinen Leerlauf. Besonders positiv fällt die allgegenwärtige Sprachausgabe auf: Sämtliche Charaktere – natürlich abgesehen von den menschlichen Spielern – wurden von Sprechern liebevoll vertont – ein Novum im Genre der Online-Rollenspiele!

Grand Theft Auto San Andreas
(Rockstar North/2. Quartal 2005)

ACTION-ADVENTURE | Die USK hat **Grand Theft Auto San Andreas** genau wie den Vorgänger **Vice City** mit einer Altersfreigabe ab 16 Jahren gekennzeichnet. Dafür müssen Spieler der deutschen Version allerdings einige leichte Entschärfungen in Kauf nehmen – auch das hat **San Andreas** mit seinen Vorläufern gemein. Man wird keine Belohnung für das Töten von Zivilisten erhalten und auf dem Boden liegende Personen nicht treten können; Blut wird allerdings dargestellt. Diesmal wurden keine Missionen entfernt.

Project Snowblind
(Crystal Dynamics/4. Quartal 2004)

MULTIPLAYER-SHOOTER | Konkurrenz für **Unreal Tournament 2004 (dt.)**: Bis zu 16 Spieler jagen sich in futuristischen Landschaften mit allerlei Waffen und Bio-Modifikationen. Die Kämpfer wählen aus verschiedenen Charakterklassen, die über individuelle Fähigkeiten verfügen. Neben Deathmatch und Capture the Flag sind weitere Spielvarianten angekündigt, darunter ein an Last Man Standing angelehnter Modus.

Stargate SG-1
(Perception/Ende 2005)

STRATEGIE | Die Science-Fiction-Serie **Stargate SG-1** wird zum Computerspiel. Der noch unbekannte australische Entwickler Perception kümmert sich um die Umsetzung, damit der Titel Ende 2005 von Jowood vertrieben werden kann. Obwohl momentan keine Details bekannt sind, sprechen die Designer mutig von einem „meisterhaften Strategie-Spiel".

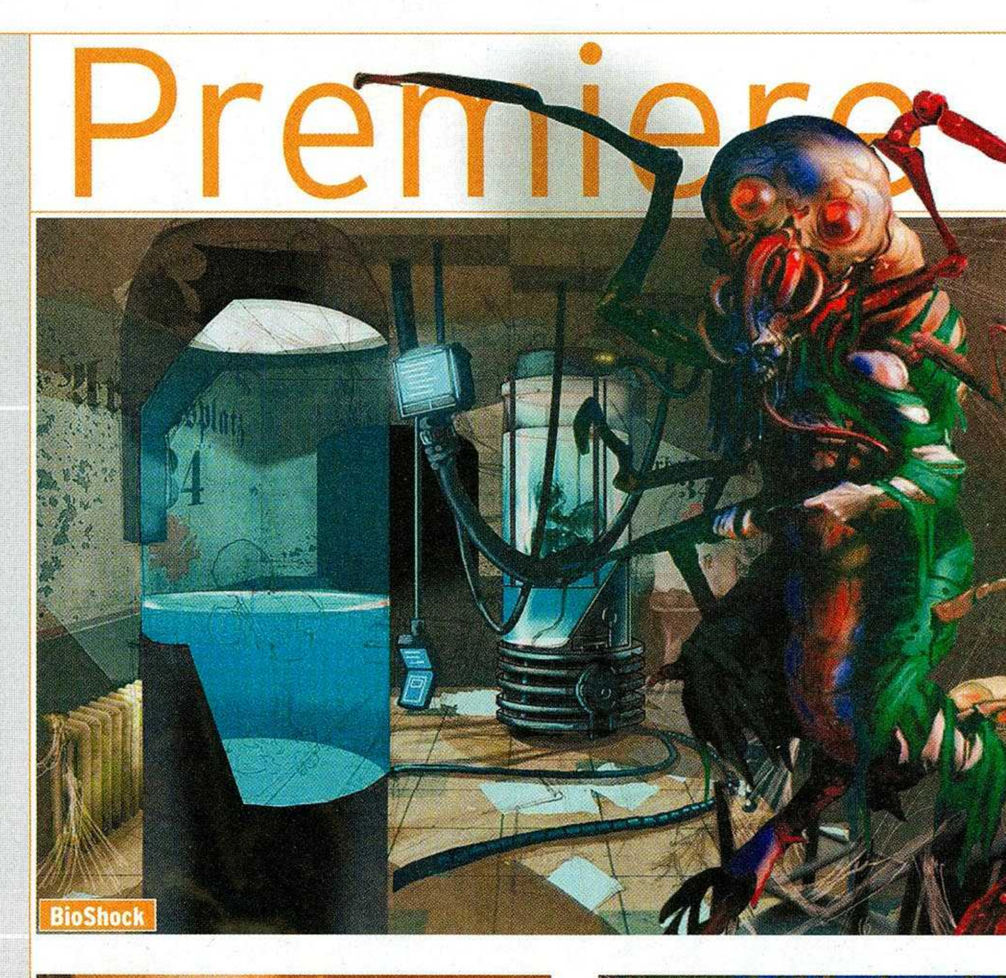
Premiere

Age of Empires 3
(Ensemble Studios/unbekannt)

ECHTZEIT-STRATEGIE | Die **Age of Empires**-Serie gehört zu Microsofts Spiele-Schätzen. Entsprechend nahe liegt die Vermutung, dass ein dritter Teil veröffentlicht wird. Obwohl dieser von offizieller Seite noch nicht angekündigt wurde, dringen tröpfchenweise Informationen ans Tageslicht. So berichtet der polnische Publisher CD Projekt von einem Vertrag mit Microsoft, der die Veröffentlichung von Spielen wie **Zoo Tycoon 3** und **Dungeon Siege 2** in Polen betrifft – auch **Age of Empires 3** wurde genannt. Indiz für eine kurz bevorstehende Enthüllung?

BioShock
(Irrational Software/unbekannt)

ACTION-ADVENTURE | Die Macher von **System Shock 2** bleiben mit der Entwicklung von **BioShock** auf vertrautem Terrain. Zwar handelt es sich, wie das Team betont, keineswegs um einen Nachfolger, die gruselige Ausgangssituation klingt aber bekannt: Sie finden sich in einer Forschungsstation wieder, in der die Wissenschaftler einem Unglück zum Opfer gefallen sind. Waren es die seltsamen Monster, die durch die Gänge tapsen? Mit Ego-Shooter-Waffen gehen Sie gegen die Plage vor. Ein besonderer Aspekt sind die so genannten Plasmids, die Sie erst erforschen und dann als Implantate verwenden. Auf diese Weise können Sie etwa Räume betreten, in denen sehr hohe Temperaturen herrschen. Der taktisch geschickte Einsatz dieser Plasmids soll eine große Rolle spielen. Als Grafik-Engine greifen die Entwickler auf die **Unreal**-Technologie zurück, wie sie für Tribes: **Vengeance** modifiziert wurde.


BioShock

Twilight War
(Smiling Gator/Anfang 2006)

ONLINE-ROLLENSPIEL | Und noch ein Online-Rollenspiel – allerdings eines, das erstmals im Genre Valves Source-Technologie (bekannt aus **Half-Life 2**) als Grafikantrieb nutzt. Am ehesten passt **Twilight War** in die **Neocron**-Schublade: Als Endzeitkrieger mit Laserwaffe ballern Sie aus der Ego-Perspektive auf Monster oder andere Spieler. So genannte PvP-Kämpfe sollen nämlich, ähnlich wie in **Planetside**, das Herzstück des Spiels darstellen. Schauplatz ist der Planet Erde: In den Städten reiht sich Hochhaus an Hochhaus, außerhalb fristen weniger fortschrittliche Völker ein Dasein in Hütten.


Twilight War


Chrome: SpecForce

Kings of the Dark Age
(Cateia/Oktober 2004)

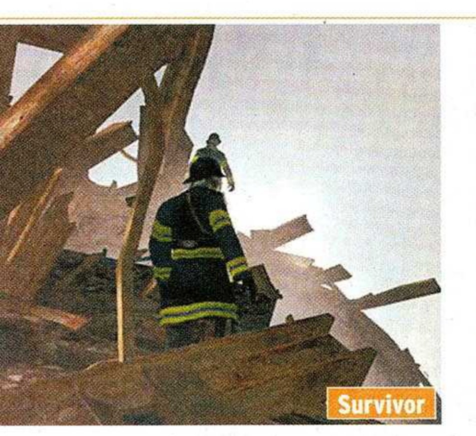
RUNDEN-STRATEGIE | **Kings of Dark Age** dreht die Zeit zurück: Im Mittelalter erledigen Sie in Europa rundenbasiert und über 17 Levels hinweg Aufträge. Es gilt beispielsweise, die Stadt Aachen aufzubauen und selbige gegen Angreifer zu sichern. Kommt es zum Kampf, schaltet das Spiel von der 2D-Karte in die Echtzeit-Arena – ähnlich wie in **Rome: Total War**. Neben der Schlachtenführung gegen einfallende Wikingerhorden kümmern Sie sich auch um eine funktionierende Wirtschaft, indem Sie mit anderen Völkern handeln und Diplomatie betreiben.

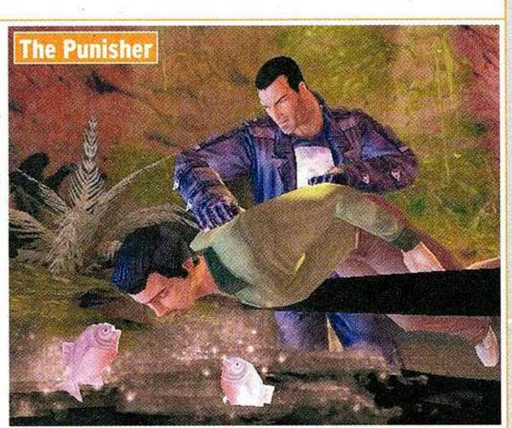

Kings of the Dark Age

Chrome: SpecForce
(Techland/2005)

TAKTIK-SHOOTER | Die polnischen Entwickler von Techland haben den Nachfolger zum 2003 erschienenen **Chrome** angekündigt: **SpecForce**. Spielerische Änderungen sind noch unbekannt, fest steht lediglich, dass eine überarbeitete Version der Engine aus dem ersten Teil zum Einsatz kommen wird.

Wissen, was künftig gespielt wird: In der Rubrik „Premiere" erwarten Sie erste Bilder und brandheiße Facts, frisch aus den Entwicklungs-Studios!





Cold Fear

Commandos: Strike Force

The Punisher

(Volition/Januar 2005)

EGO-SHOOTER | Die Kinoumsetzung von **The Punisher** wird nicht nur für Konsolen, sondern auch für den PC erscheinen – das kündigte Publisher TQH in einer Pressemitteilung an. Um die Authentizität des Filmvorbilds zu wahren, konnte für die englische Sprachausgabe der Schauspieler des Hauptcharakters gewonnen werden: Thomas Jane. Die Story wird sich allerdings am Comic-Vorbild von Marvel orientieren, in der Frank Castle als The Punisher einen Rachefeldzug gegen die Mörder seiner Familie startet. Neben der Shooter-Action ragt ein morbides Feature hervor: Regelmäßig verhören Sie bestimmte Personen, um Informationen zu erpressen. Als Überredungshilfe fungieren überwiegend scharfe Gegenstände.

Commandos: Strike Force

(Pyro Studios/Anfang 2005)

TAKTIK-SHOOTER | Aus den Eidos-Geschäftsberichten konnte man bereits herauslesen, dass ein weiterer **Commandos**-Ableger in Planung ist. Jetzt wurde der Titel offiziell angekündigt: Bei **Commandos: Strike Force** handelt es sich um einen im Zweiten Weltkrieg angesiedelten Taktik-Shooter. Pyro möchte trotz des Fokus' auf Action den **Commandos**-Prinzipien treu bleiben. Beispielsweise sollen die Missionen auf verschiedene Arten gelöst werden können – und zwar als Green Beret, Sniper und Spion, zwischen denen Sie per Knopfdruck hin- und herwechseln. Geplant ist eine Einzelspieler-Kampagne, die Sie nach Frankreich, Russland und Norwegen schickt. Einsätze umfassen unter anderem die Zerstörung eines Nazi-Schlachtschiffs und die Befreiung französischer Widerstandskämpfer. Im Mehrspieler-Modus sind Matches für bis zu acht Spieler vorgesehen; ob es auch eine kooperative Kampagne geben wird, ist noch nicht bekannt.

Cold Fear

(Darkworks/März 2005)

HORROR-SHOOTER | Irgendwo auf dem Beringmeer schaukelt ein Schiff heftig im Sturm ... und das ist noch das geringste Problem. Denn an Bord tummeln sich erstens ein paar durchgedrehte Crew-Mitglieder und zweitens allerhand Zombies. Ihre Rolle ist die von Tom Hansen, einem Mitglied der amerikanischen Küstenwache. Aus der Verfolgerperspektive schleichen Sie Schritt für Schritt durch die dunklen Räume des Schiffs und erschrecken, wenn Viecher kreischend aus dunklen Ecken hervorspringen. Gut, dass Sturmgewehre und Schrotflinten zur Ausrüstung der Küstenwache gehören.

Survivor

(Replay/unbekannt)

ACTION-ADVENTURE | Neben dem Action-Rennspiel **Crashday** und dem Ego-Shooter **Sabotage 1943** betreut das Hamburger Studio Replay derzeit auch die Entwicklung von **Survivor**. Der Name ist Programm: Es gilt, die Katastrophen des 20. und 21. Jahrhunderts zu überleben – darunter auch Ereignisse wie der Anschlag auf das World Trade Center. **Survivor** geht noch weiter zurück, nämlich bis zum Abwurf der Atombombe auf Hiroshima oder den Untergang der Titanic. Auch das Erdbeben in Mexiko von 1985 soll simuliert werden. Sobald ein Vertrieb gefunden ist, wollen die Entwickler ein Erscheinungsdatum bekannt geben. Allein die Ankündigung des Spiels hat bereits tsunamiähnliche Wellen der Entrüstung ausgelöst, gerade in den USA.



Most Wanted

Top 3 Verschiebungen



1 Schlacht um Mittelerde | Kurze Beine wandern länger: Die Hobbits und ihre Begleiter werden erst am 9. Dezember in die Schlacht ziehen. Bisher rechnete man noch für November mit dem Erscheinen des Echtzeit-Strategie-Krachers im Mittelerde-Szenario.



2 Armies of Exigo | Auf den 30. November haben die Entwickler von Black Hole das Echtzeit-Titel verschoben, das in dieser Saison mit **Die Siedler: Das Erbe der Könige** konkurriert. Besonderheit: Packende Kämpfe ober- und unterhalb der Erdoberfläche.



3 Playboy: The Mansion | Nachwuchs-Playboys müssen sich noch bis zum ersten Quartal 2005 gedulden. Erst dann wird das Aufbau-Spiel rund um das Hochglanz-Blatt erscheinen. Mit dabei: zahlreiche Berühmtheiten, unter anderem die Schauspielerin Carmen Electra.

Top Aufsteiger



Quake 4 | Unser Vorbericht im letzten Heft scheint Lust auf mehr gemacht zu haben. Der Ego-Shooter überzeugt mit **Doom 3**-Technologie, bietet jedoch mehr Abwechslung. Seismographische Aktivitäten auf der Release-Skala sind allerdings leider erst im 3. Quartal 2005 zu erwarten.

Top Absteiger



MoH: Pacific Assault | Zwischen **Doom 3** und **Half-Life 2** ist wenig Platz für andere Shooter. Trotz realistischer Gesichtsanimationen und rasanter Schlachtfeld-Action fällt der Titel aus den Top Ten auf Rang 15 zurück. Wohl auch ein Grund: die Verschiebung des Titels.

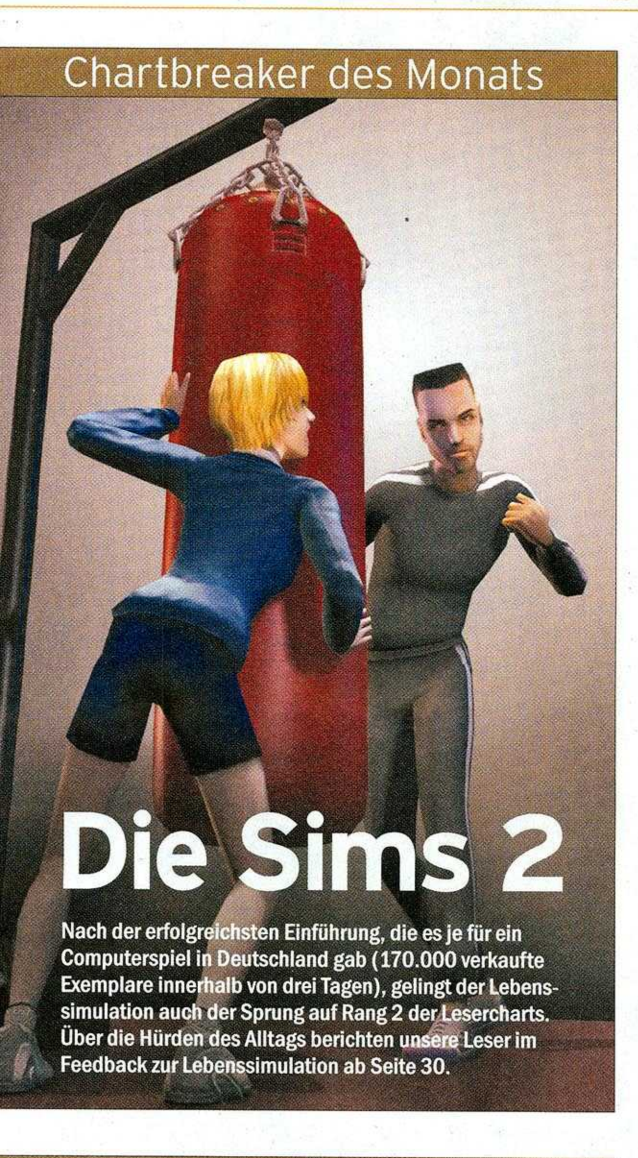
Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letztes Preview in PCG
1 (1)	–	**Half-Life 2** Ego-Shooter	Vivendi Universal Valve	Dezember 2004 Test ab S. 82
2 (2)	–	**GTA San Andreas** Action-Adventure	Take 2 Rockstar Games	2. Quartal 2005 11/04
3 (4)	▲	**Gothic 3** Rollenspiel	Jowood Piranha Bytes	2005 07/04
4 (3)	▼	**STALKER** Ego-Shooter	THQ GSC Gameworld	16. Februar 2005 06/04
5 (6)	▲	**Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts EALA	9. Dezember 2004 07/04
6 (9)	▲	**Age of Empires 3** Echtzeit-Strategie	Microsoft Ensemble Studios	Unbekannt
7 (13)	▲	**Quake 4** Ego-Shooter	Activision Raven Software	3. Quartal 2005 11/04
8 (7)	▼	**World of Warcraft** Online-Rollenspiel	Vivendi Universal Blizzard	1. Quartal 2005 09/04
9 (14)	▲	**Counter-Strike Source** Multiplayer-Shooter	Vivendi Universal Valve	07. Oktober 2004 Test ab S. 98
10 (12)	▲	**Anno 3** Aufbau-Strategie	Sunflowers Related Designs	4. Quartal 2006 10/04
11 (15)	▲	**Die Siedler: Das Erbe der Könige** Aufbau-Strategie	Ubisoft Blue Byte	25. November 2004 Vorschau auf S. 58
12 (11)	▼	**Splinter Cell: Chaos Theory** Taktik-Shooter	Ubisoft Ubisoft	März 2005 10/04
13 (10)	▼	**Fußballmanager 2005** Wirtschaftssimulation	Electronic Arts EA Sports	21. Oktober 2004 Test in PCG 11/04
14 (23)	▲	**Dungeon Siege 2** Action-Rollenspiel	Microsoft Gas-Powered Games	4. Quartal 2004 -
15 (17)	▲	**Medal of Honor: Pacific Assault** Ego-Shooter	Electronic Arts EA LA	November 2004 10/04
16 (18)	▲	**Black & White 2** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	1. Quartal 2005 06/04
17 (16)	▼	**Brothers in Arms** Taktik-Shooter	Ubisoft Gearbox	1. Quartal 2005 09/04
18 (19)	▲	**Return to Castle Wolfenstein 2** Ego-Shooter	Activision Noch nicht bekannt	Noch nicht bekannt -
19 (21)	▲	**Knights of the Old Republic 2** Rollenspiel	Activision Obsidian	Februar 2005 07/04
20 (20)	–	**Vampire 2: Bloodlines** Rollenspiel	Activision Troika Games	4. Quartal 2004 Vorschau ab S. 54
21 (26)	▲	**Civilization 4** Runden-Strategie	Atari Firaxis	Noch nicht bekannt -
22 (24)	▲	**FIFA Football 2005** Fußball-Simulation	Electronic Arts EA Sports	13. Oktober 2004 Test in PCG 11/04
23 (35)	▲	**F.E.A.R.** Ego-Shooter	Vivendi Monolith	2005 -
24 (22)	▼	**Driver 3** Rennspiel	Atari Reflections	4. Quartal 2004 05/04
25 (-)	NEU	**Deus Ex 3** Action-Rollenspiel	Noch nicht bekannt Ion Storm	Noch nicht bekannt -
26 (28)	▲	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 3D Realms	„When it's done" -
27 (27)	–	**Operation Flashpoint 2** Taktik-Shooter	Codemasters Bohemia Interactive	2. Quartal 2006 -
28 (33)	▲	**Rollercoaster Tycoon 3** Aufbau-Strategie	Atari Frontier Labs	4. November 2004 Test ab S. 124
29 (31)	▲	**Neverwinter Nights 2** Rollenspiel	Atari Obsidian	2006 -
30 (30)	–	**Fallout 3** Rollenspiel	Noch nicht bekannt Bethesda	Noch nicht bekannt -
31 (-)	NEU	**Stronghold 2** Strategie	Take 2 Firefly Studios	2. Quartal 2005 Vorschau ab S. 52
32 (37)	▲	**Pirates (Neuauflage)** Action-Adventure	Atari Firaxis	18. November 2004 11/04
33 (32)	▼	**Empire Earth 2** Echtzeit-Strategie	Vivendi Mad Doc Software	2. Quartal 2005 -
34 (-)	NEU	**Codename: Panzers – Phase 2** Taktik-Spiel	CDV Stormregion	2. Quartal 2005 -
35 (-)	NEU	**Spellforce: Shadow of the Phoenix** Echtzeit-Strategie	Jowood Phenomic Game	10. November 2004 -
36 (34)	▼	**Final Fantasy 11** Online-Rollenspiel	Ubisoft Square Enix	16. September 2004 -
37 (-)	NEU	**X2: Die Rückkehr** Wirtschaftssimulation	Deep Silver Egosoft	1. Quartal 2005 -
38 (38)	–	**Dungeon Lords** Rollenspiel	dtp Heuristic Park	19. November 2004 Vorschau ab S. 48
39 (41)	▲	**Prince of Persia 2** Action-Adventure	Ubisoft Ubisoft	25. November 2004 -
40 (50)	▲	**The Movies** Aufbau-Strategie	Activision Lionhead	4. Quartal 2004 06/04
41 (42)	▲	**Earth 2160** Echtzeit-Strategie	Deep Silver Reality Pump Studios	Dezember 2004 -
42 (46)	▲	**The Fall** Rollenspiel	Deep Silver Silver Style	17. November 2004 10/04
43 (-)	NEU	**Sacred: Underworld** Action-Rollenspiel	Take 2 Ascaron	1. Quartal 2005 -
44 (-)	NEU	**Silent Hunter 3** U-Boot-Simulation	Ubisoft Ubisoft	1. Quartal 2005 -
45 (-)	NEU	**Star Wars: Republic Commando** Ego-Shooter	Activision Lucas Arts	Februar 2005 04/04
46 (39)	▼	**Blitzkrieg 2** Echtzeit-Strategie	CDV Nival Interactive	2. Quartal 2005 -
47 (44)	▼	**Starship Troopers** Ego-Shooter	Empire Interactive Strangelite	1. Quartal 2005 -
48 (45)	▼	**Pro Evolution Soccer 4** Fußball-Simulation	Konami of Europe Konami	30. November 2004 10/04
49 (-)	NEU	**Runaway 2** Adventure	dtp Pendulo Studios	2. Quartal 2005 -
50 (-)	NEU	**World Racing 2** Rennspiel	TDK Marketing Synetic	1. Quartal 2005 -



Lesercharts

Chartbreaker des Monats



Die Sims 2

Nach der erfolgreichsten Einführung, die es je für ein Computerspiel in Deutschland gab (170.000 verkaufte Exemplare innerhalb von drei Tagen), gelingt der Lebenssimulation auch der Sprung auf Rang 2 der Lesercharts. Über die Hürden des Alltags berichten unsere Leser im Feedback zur Lebenssimulation ab Seite 30.

Top 10 Deutschland

1	Die Sims 2
2	Rome: Total War
3	Star Wars: Battlefront
4	Call of Duty: United Offensive
5	Warhammer 40k: Dawn of War
6	Myst 4: Revelation
7	Knights of Honor
8	Restricted Area
9	Doom 3
10	Need for Speed Underground Classic

Quelle:



Was spielt man in ...

1	Die Sims 2
2	Rome: Total War
3	Warhammer 40k: Dawn of War
4	Call of Duty: United Offensive
5	Star Wars: Battlefront
6	Tiger Woods PGA Tour 2005
7	Doom 3
8	Championship Manager 03/04
9	Evil Genius
10	Die Sims Triple Deluxe



Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Einzelspieler)

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(1)	–	Doom 3	Ego-Shooter	90	10/04
2	(-)	NEU	Die Sims 2	Aufbau-Strategie	90	10/04
3	(2)	▼	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	92	05/04
4	(3)	▼	GTA Vice City	Action-Adventure	91	07/03
5	(5)	–	Gothic 2 + Add-on	Rollenspiel	90	10/03
6	(4)	▼	Need for Speed: Underground	Rennspiel	86	01/04
7	(8)	▲	Age of Empires 2	Aufbau-Strategie	85	11/99
8	(-)	NEU	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	85	11/04
9	(-)	NEU	Rome: Total War	Runden-Strategie	84	11/04
10	(9)	▼	Fußballmanager 2004	Wirtschaftssimulation	87	01/04
11	(6)	▼	Codename: Panzers	Taktik-Spiel	93	07/04
12	(16)	▲	Anno 1503 + Add-on	Aufbau-Strategie	89	02/03
13	(17)	▲	Civilization 3	Runden-Strategie	85	04/02
14	(13)	▼	Morrowind + Add-ons	Rollenspiel	91	07/02
15	(10)	▼	Max Payne 2	Action-Adventure	89	12/03
16	(18)	▲	Spellforce + Add-on	Echtzeit-Strategie	90	01/04
17	(20)	▲	Baldur's Gate 2 + Add-on	Rollenspiel	89	11/00
18	(14)	▼	Knights of the Old Republic	Rollenspiel	92	01/04
19	(15)	▼	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Taktik-Shooter	90	05/04
20	(11)	▼	DTM Race Driver 2	Rennspiel	86	04/04
21	(23)	▲	Gothic	Rollenspiel	85	03/02
22	(24)	▲	Mafia	Action-Adventure	86	10/02
23	(19)	▼	Neverwinter Nights + Add-ons	Rollenspiel	84	08/02
24	(-)	NEU	Jedi Knight: Jedi Academy	Ego-Shooter	90	10/03
25	(21)	▼	X 2: Die Bedrohung	Wirtschaftssimulation	82	03/04

Dauerbrenner des Monats



GTA Vice City | Mit schlagkräftigen Argumenten halten sich Tommy Vercetti und Co. seit über einem Jahr unangefochten in der Spitzengruppe. Wohl erst der Nachfolger **GTA San Andreas** dürfte das Potenzial zur Wachablösung haben – Anfang 2005 wissen PC-Spieler mehr.

Absteiger des Monats



DTM Race Driver 2 | Die Motorsport-Seifenoper kommt von der Strecke ab und fällt von Platz 11 auf Platz 20 in der Einzelspieler-Rangliste zurück. Mit **Need for Speed Underground 2** ist für November zudem PS-starke Konkurrenz im Rennsport-Genre angekündigt.

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Mehrspieler)

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(1)	–	Counter-Strike	Multiplayer-Shooter	85	05/04
2	(2)	–	C&C Generäle + Add-on	Echtzeit-Strategie	85	10/03
3	(3)	–	Warcraft 3 + Add-on	Echtzeit-Strategie	92	08/02
4	(4)	–	Doom 3	Ego-Shooter	90	10/04
5	(6)	▲	Battlefield Vietnam	Multiplayer-Shooter	88	05/04
6	(7)	▲	Unreal Tournament 2004 (dt.)	Multiplayer-Shooter	89	05/04
7	(5)	▼	Diablo 2 + Add-on	Action-Rollenspiel	86	08/00
8	(-)	NEU	Call of Duty (dt.) + Add-on	Ego-Shooter	86	12/03
9	(9)	–	Joint Operations: Typhoon Rising	Multiplayer-Shooter	85	08/04
10	(-)	NEU	Star Wars: Battlefront	Multiplayer-Shooter	81	12/04
11	(8)	▼	Battlefield 1942	Multiplayer-Shooter	83	11/02
12	(12)	–	Starcraft	Echtzeit-Strategie	90	06/98
13	(10)	▼	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	92	05/04
14	(-)	NEU	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	85	11/04
15	(11)	▼	Sacred	Action-Rollenspiel	85	03/04
16	(19)	▲	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	84	01/02
17	(16)	▼	Unreal Tournament 2003 (dt.)	Multiplayer-Shooter	92	11/02
18	(15)	▼	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	89	07/01
19	(17)	▼	Söldner: Secret Wars	Multiplayer-Shooter	73	08/04
20	(24)	▲	Star Wars: Galaxies	Online-Rollenspiel	83	09/03
21	(18)	▼	Codename: Panzers	Taktik-Spiel	93	07/04
22	(13)	▼	FIFA 2004	Fußball-Simulation	87	12/03
23	(23)	–	Worms 3D	Runden-Strategie	81	12/03
24	(20)	▼	DTM Race Driver 2	Rennspiel	90	06/03
25	(25)	–	Spellforce	Echtzeit-Strategie	90	01/04

1&1 DSL PLUS: ALLES

bis zu 3.072 kbit/s!

bis zu 1.024 kbit/s!

bis zu 2.048 kbit/s!

Große DSL-Aktion bis 31.12.2004 verlängert:

1&1 erlässt den DSL-Bereitstellungspreis!

Jetzt sensationell günstig in DSL einsteigen!

* Einführungs-Aktion für DSL-Neueinsteiger: Der einmalige Bereitstellungspreis in Höhe von 99,95 € entfällt bei Neuanmeldung eines 1&1 DSL-Anschlusses (1.024 für 16,99 €/Monat, 2.048 für 19,99 €/Monat, 3.072 für 24,99 €/Monat, in vielen Anschlussbereichen verfügbar) und eines 1&1 DSL PLUS-Zugangstarifes. 1&1 DSL PLUS-Zugangstarife gibt's ab 6,90 €/Monat inklusive 20 Freistunden bzw. 2.000 MB im Monat. Für Zeit-und Volumentarife gilt: jede weitere Minute bzw. jedes weitere MB kostet 1,2 ct. 100 Gesprächsminuten/Monat ins deutsche Festnetz sind in jedem 1&1 DSL PLUS-Zugangstarif enthalten. Hardwarepreise (zzgl. 6,90 € Versandkostenpauschale) gelten nur in Verbindung mit einer gleichzeitigen Neuanmeldung zu einem 1&1 DSL-Anschluss 2.048 und einem 1&1 DSL PLUS-Zugangstarif. Zugangswechsler-Aktion (gilt nur für alle, die in den letzten 3 Monaten keine 1&1 DSL-Kunden waren): Startguthaben in Höhe von 99,95 € (das innerhalb der ersten 3 Monate versurft werden kann) und Hardwarepreise (zzgl. 6,90 € Versandkostenpauschale) gelten bei Neuanmeldung eines 1&1 DSL PLUS-Zugangstarifes zu o. g. Konditionen. Voraussetzung ist Ihr bestehender T-DSL Anschluss. Die Mindestvertragslaufzeit beträgt jeweils 12 Monate.



0180 / 5 60-54 05 (12 ct/Min.)



Was macht eigentlich ... Christian Müller?

Der Mitgründer und langjährige PC-Games-Chefredakteur über die wahrscheinlich aufregendste Zeitschriften-Neuheit des Jahres.

Wir erwischen Christian zwischen zwei Foto-Shootings für sein neues „Baby": **SFT** – wie Spiele, Filme, Technik. Im Scheinwerferlicht: in wenigen Wochen erscheinende Digitalkameras – quasi das „T" in **SFT**. Trotz unübersehbarem Redaktionsschluss-Stress nimmt er sich Zeit, um unsere neugierigen Fragen zu beantworten.

PC Games: Christian, du hast so erfolgreiche Magazine wie PC Games und **PC Action** mitentwickelt. Seit einem halben Jahr arbeitest du unter strenger Geheimhaltung an **SFT** – was ist seitdem passiert?

Christian: „Ach, du meine Güte! Was seitdem passiert ist? Ihr sagtet doch, das mit dem Interview würde nicht lange dauern? Nein, im Ernst: Das **SFT**-Team hat in den letzten Monaten zwei komplette Nullnummern mit jeweils über 200 Seiten produziert und sehr viel Zeit damit verbracht, die Bereiche Spiele, Filme und Technik endlich vernünftig zusammenzuführen. Wer bisher etwas über Spiele, Filme und Technik wissen wollte, musste sich entweder mit oberflächlichen Produktberichten in schicken Männermagazinen zufrieden geben oder stapelweise schwer verständliche Fachpresse für teures Geld erwerben. Dafür bekam er dann entweder Spiele oder Filme. Technik oder Spaß. Unterhaltung oder Elektronik. Wir haben uns gefragt: Warum eigentlich? Warum entweder/oder, wenn UND so viel besser ist? Die meisten interessieren sich doch für alles, was Spaß macht und Strom braucht."

PC Games: Was sind die Themen der Erstausgabe?

Christian: „Im Mittelpunkt von **SFT** steht die Kaufberatung. In der Erstausgabe haben wir zum Beispiel Vergleichstests zu den neuesten Megapixel-Handys, kompakten LCD-TVs der 19-Zoll-Klasse oder auch den besten Entertainment-Notebooks. Von der Photokina haben wir sieben brandneue Digitalkameras mitgebracht. Daneben gibt es jede Menge coole Technik aus den Bereichen Home Entertainment, Mobile, Digital-Foto und -Video sowie PC zu sehen. Unsere Kauf-DVD-Testrubrik nimmt **The Day After Tomorrow** und **Shrek 2** unter die Lupe. Wir stellen aber auch die besten Musik-DVDs und neue Musik-CDs vor. In unseren Spieletests werfen wir außerdem ein Auge auf anstehende Blockbuster wie **Need for Speed Underground 2** oder **Pro Evolution Soccer 4**. Daneben liegen mir besonders unsere Reportagen am Herzen, die sich mit den Menschen hinter den Produkten beschäftigen, wie zum Beispiel mit Tony Fadell, dem Schöpfer des Apple iPod."

PC Games: Kaum eine Zeitschrift, die nicht Handys, Beamer, DVDs und Videospiele testet. Was unterscheidet **SFT** von traditionellen Fachmagazinen?

Christian: „Zum einen natürlich der Themenmix, den es bislang in dieser Form und in dieser Konsequenz in keinem anderen Heft gibt. Es gibt Fachmagazine für Handys, für Kameras, für Home Entertainment, für Computer und natürlich für Filme und Spiele. Aber Electronic Entertainment ist allumfassend. Ohne die entsprechende DVD bringt beispielsweise die beste Heimkino-Anlage nichts. Der Leser erwartet von einem Magazin, dass ihm klipp und klar gesagt wird, in welche Technik er investieren soll – und mit welchen Medien er am meisten Spaß mit dieser Technik hat. Unser Ansatz: Das tägliche Leben mit Technologie und Entertainment steht im Mittelpunkt, nicht pure Leistungsdaten. Deshalb findet ihr bei uns auch keine Zahlentabellen und kryptischen Messdiagramme."

PC Games: Warum sollten sich unsere Leser die **SFT**-Kioskpremiere nicht entgehen lassen?

Christian: „In der Technikbranche passiert derzeit wahnsinnig viel. Kein Monat vergeht, in dem nicht jede Menge neuer, fantastischer Geräte auf den Markt kommen. Wir wollen unsere Leser aber auch jenseits des Papiers unterhalten. Deshalb ist die **SFT**-Heft-DVD weit mehr als das obligatorische Sahnehäubchen. Jeden Monat werden wir mit einem kompletten Spielfilm und einer PC-Spiele-Vollversion ein spektakuläres Entertainment-Paket schnüren. In der Erstausgabe zum Beispiel: der Quentin-Tarantino-Film **Jackie Brown** und das Western-Strategiespiel **Desperados**. Für uns ist das der Maßstab für die zukünftigen Heft-DVDs. Na ja, und da ist natürlich auch noch der Preis. Also, wer bei so einem Angebot für nicht einmal zwei Euro nicht zugreift, der hat eh keinen Spaß am Leben. Der sollte sich vielleicht weiterhin Rätselhefte kaufen." (lacht)

PC Games: Danke für das Interview und viel Erfolg!

„Warum entweder/oder, wenn UND so viel besser ist? Die meisten interessieren sich doch für alles, was Spaß macht und Strom braucht."

Das ist SFT

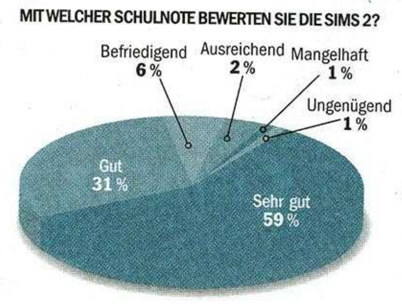
Setzen Sie folgende Aufzählung logisch fort: TFT, DVD, USB, UMTS, PS Zwo, ...? Ab 27. Oktober lautet die einzig korrekte Antwort: **SFT – Spiele Filme Technik**. 200 Seiten plus Praxis-Beilage plus kompletter Spielfilm plus PC-Spiel für € 1,99. PC-Games-Service: Die Demo zur **SFT**-Vollversion **Desperados** finden Sie auf der aktuellen Heft-DVD.


10 JAHRE JUBILÄUMS EDITION
www.magix.com
MAGIX
MUSIC MAKER 2005
10 Jahre Jubiläums-Edition
Einfach eigene Musik erleben.
* (nur bei der deLuxe Version erhältlich; nur solange der Vorrat reicht)
€ 99,99
deLuxe Version
(unverbindliche Preisempfehlung)
€ 49,99
(unverbindliche Preisempfehlung)
You are the music!
MAGIX music maker 2005
10 Jahre music maker = 100% Musik
NEU!
Remix Maker: CD-Song rein, Remix raus
Chorus, Flanger, Delay, Drum Automat
Online Archiv: neue Sounds per Download
JETZT limitierte Auflage mit exklusiver Audio-CD:
FUTURE TRANCE
Vol. 29 Special Edition*
MAGIX
see. hear. feel. create
MAGIX AG | Rotherstr. 19 | 10245 Berlin | fon: 0180 4899999
Großes Gewinnspiel mit
YAMAHA
RME
Epiphone
auf www.magix.com
Preise im Gesamtwert von € 10.000

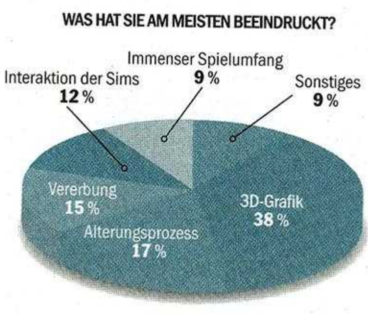
Die Sims 2

Maxis' Lebenssimulation bricht alle Verkaufsrekorde. Wir haben 3.000 der mittlerweile mehr als 300.000 Käufer nach ihrem Votum befragt.

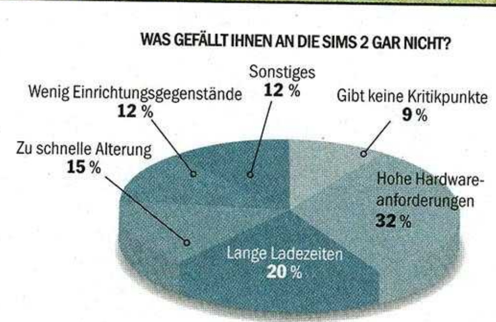
MIT WELCHER SCHULNOTE BEWERTEN SIE DIE SIMS 2?



WAS HAT SIE AM MEISTEN BEEINDRUCKT?



WAS GEFÄLLT IHNEN AN DIE SIMS 2 GAR NICHT?



„Das ist ein würdiger Nachfolger für das meistverkaufte Spiel aller Zeiten. Da sollten sich andere Hersteller mal eine Scheibe abschneiden, wenn man eine Fortsetzung mithilfe der Community so verbessert und überarbeitet. Respekt!"

Patrick Käß, Student aus Berlin

„**Die Sims 2** ist ein sehr gutes Spiel! Ich hoffe nur, dass es nicht wieder so viele Erweiterungen wie für den ersten Teil geben wird, die alle noch mal fast genauso viel kosten wie das Originalspiel."

Jan-Chr. Pien, Schüler aus Wakendorf

„Absolut geniales Spiel mit einem verdammt hohen Suchtfaktor!"

Janina Lee, Studentin aus Hamburg

„Das Spiel lässt mich anders als Teil 1 nicht mehr los. Ich wüsste nicht, was es insgesamt noch zu verbessern gäbe. Mein persönliches Highlight: Mein genervtes und übermüdetes Sim-Pärchen (sie war schwanger) hatte gerade neu gebaut und so ziemlich alle Kohle in das Haus gesteckt. Plötzlich saßen sie dann mit Zwillingen und ohne Geld da. So viel Stress hatte ich selbst in **Doom 3** nicht!"

M. Perotinus, Rechtsreferendar aus Darmstadt

„Die Grafik unterstützt das intensive Spielgefühl von **Die Sims 2** noch mehr und besonders die Interaktion zwischen den Sims ist im Vergleich zum ersten Teil realistischer und vielfältiger."

David Becker, Schüler aus Frankenberg

„**Die Sims 2** hat es geschafft, seinen Vorgänger in jeder Beziehung zu übertreffen."

Christian Hoffman, Schüler aus Dreieich

„**Die Sims 2** ist eine super Weiterentwicklung. Die Entwickler haben sich wirklich Mühe gegeben und ein tolles Spiel abgeliefert. Es wird nicht so schnell langweilig und man entdeckt jeden Tag etwas Neues."

Melanie Gerwerts, Mediengestalterin aus Kassel

„**Die Sims 2** ist einfach nur fesselnd! Man will seine Charaktere durchs Leben bringen, heiraten, Kinder kriegen und vielleicht auch noch selbst richtig Karriere machen – halt wie im echten Leben. Einfach genial!"

Moritz Vogel, Schüler aus Odenthal

„**Die Sims 2** ist ein gelungener Nachfolger des ersten Teils! Dass meine Sims jetzt altern und sterben, macht das ganze Spiel interessanter. Klasse sind auch die Wünsche und Ängste. Sie sorgen für einen zusätzlichen Ansporn, diese Dinge zu erfüllen und die gewonnenen Punkte dann in Laufbahn-Belohnungen einzutauschen. Ich persönlich kann dieses Spiel nur weiterempfehlen. Wem der erste Teil schon Spaß gemacht hat, der wird **Die Sims 2** noch mehr lieben!"

David Gerischer, Schüler aus Stutensee

„Die Spiele auf meiner Festplatte: **Far Cry (dt.)**, **Vice City**, **Panzers**. Ich lege sehr viel Wert auf eine traumhafte Grafik und eben diese hat mich an dem zweiten Teil der virtuellen Seifenoper **Die Sims 2** am meisten beeindruckt. Schlecht gewordenes Essen, umherkreisende Fliegen, fast lebensechte Figuren und ein eigenes Fernsehprogramm für meine PC-Menschen – unglaublich! Darum leistet jetzt auch **Die Sims 2** den anderen Grafiküberfliegern auf meiner Festplatte Gesellschaft."

Tilman Fischer, Schüler aus Lörrach

„Wirklich ein Super-Spiel! Endlich mal ein Titel, der mich stundenlang vor den PC fesselt."

Marion Redl, Hausfrau aus Wien

„Ein Lob an Maxis! Aus der alten Grafik haben die Entwickler eine wunderschöne 3D-Welt gemacht. Auch die Intelligenz und Selbstständigkeit der Sims hat sich verbessert. Nur der Bau-Modus ist immer noch nicht ganz perfekt. Fazit: eine geniale Fortsetzung, die alte Fans begeistert und neue dazugewinnt."

Tim Linnenbrügger, Schüler aus Bielefeld

„Gelungene Fortsetzung des in die Jahre gekommenen Klassikers. Letztlich reicht die bisherige Veröffentlichung nicht an den Umfang der mehrteiligen ‚ersten Staffel' heran, aber sicher wird EA hier bald mit Add-ons aufwarten können. Stundenlanger Spielspaß ist durch die sich ständig ändernden Lebensläufe und die Vererbung an die folgenden Generationen in jedem Fall garantiert. Bleibt zu hoffen, dass man nach durchzockten Nächten wieder in die Realität zurückfindet und nicht mit dem Stadttaxi bei Aldi vorfährt und die Regale nach Lebenselixier und Geldbäumen durchsucht."

Th. Hasse, Versicherungsfachwirt aus Viersen

„Endlich mal was anderes als die ständigen ‚Monster-Metzel-Headshot-Kriegsspiel-Orgien'!"

Oliver Schroers, Schüler aus Kaarst

„Ich denke, dass kein ernsthafter PC-Spieler so etwas spielt! **Die Sims 2** ist doch echt nur was für Jeanette Biedermanns und Leute, die nichts anderes können."

Friedrich Fischer, Angestellter aus Augsburg

„Ich spiele eigentlich nur **Die Sims 2**. Kein anderes PC-Spiel lässt mir so viele Freiheiten. Ich schätze besonders an dem Spiel, dass man nicht wirklich versagen kann. Es gibt kein ‚Game Over' oder vorgegebene Szenarien, die man durchlaufen muss. Endlich ist mal wieder ein Spiel erschienen, das auch Mädchen beziehungsweise Frauen begeistert und nicht nur auf die Zielgruppe der pubertierend-ballerwütigen Jungs ausgerichtet ist! Ich freue mich schon auf die ersten Add-ons."

Esther

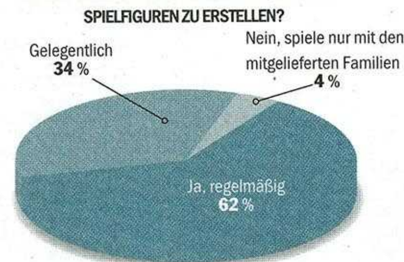
„Nachdem ich die Hysterie um den ersten Teil als völlig übertrieben abgetan habe, entschloss ich mich, dieses ‚Frauenspiel' für meine Freundin zu erwerben. Dummerweise hatte sie bis jetzt aber keine Gelegenheit, **Die Sims 2** auch nur kurz anzutesten, da es vollkommen von mir in Beschlag genommen wurde. Ich bin der Beweis dafür, dass auch ein gestandener Action-Spieler sehr viel Spaß an den kleinen Wuslern haben kann. Daher: zwei Daumen hoch!"

Ralf Hagenbucher, Angestellter aus Bad Homburg

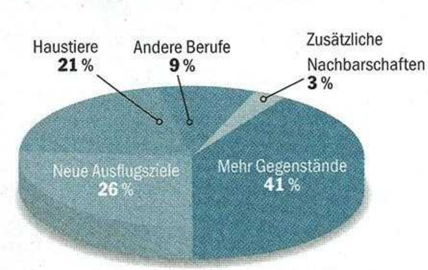
WIE FINDEN SIE DIE ALTERUNG DER SIMS?



BENUTZEN SIE DEN SIMS-BAUKASTEN, UM EIGENE SPIELFIGUREN ZU ERSTELLEN?



WAS ERWARTEN SIE VOM ERSTEN ADD-ON?





BENCHMARK-WELTEN Der 3DMark2005 führt den Tester durch drei 3D-Szenarien, in denen die Leistungsfähigkeit des Systems ermittelt wird.

Die Mutter aller Benchmarks

Mit dem 3DMark2005 geht der beliebte Grafikbenchmark in eine neue Runde. Doch wie aussagekräftig sind die Ergebnisse im Vergleich mit echten Spielen?

Wir erinnern uns: Für den 3DMark2004 optimierten sowohl Ati als auch Nvidia ihre Grafikkarten-Treiber und sorgten damit für verfälschte Ergebnisse. Kein Wunder, dass der Ruf des 3DMark mittlerweile etwas angekratzt ist. PC Games machte daher die Probe aufs Exempel: Erreicht man mit dem neuen 3DMark2005 praxisrelevante Ergebnisse? Zum Vergleich testeten wir die Shooter **Doom 3**, **Far Cry (dt.)** und **UT 2004 (dt.)**, welche sich aufgrund unterschiedlicher Anforderungen an CPU, Grafikkarte und Speicher ideal zur Ermittlung der Spieleleistung eignen. Dadurch konnten wir überprüfen, ob die individuelle PC-Performance vom 3DMark2005 tatsächlich korrekt wiedergegeben wird oder ob Treibertricks und sinnlose Tests einmal mehr für ein verfälschtes Bild der Leistungen sorgen.

Natürlich wollen wir Sie nicht vor vollendete Tatsachen stellen. Auf der Heft-DVD finden Sie den 3DMark2005 zum Selberbenchen, sodass Sie Ihre Ergebnisse mit denen des Testcenters vergleichen können. Eine kleine Warnung vorab: Der 3DMark stellt recht deftige Systemanforderungen: So sollten es schon ein 2-GHz-Prozessor, 512 MByte Arbeitsspeicher und ein DirectX-9-Beschleuniger (also Nvidia Geforce FX beziehungsweise Ati Radeon 9600 und höher) sein. Nach der Installation laden Sie sich den aktuellen Patch von der Futuremark-Webseite und los geht's.

Unser Fazit: Der 3DMark2005 gibt die Grafikleistung unserer Testsysteme zwar fast in derselben Staffelung wie die ausgewählten Spielebenchmarks wieder, hat aber einen entscheidenden Nachteil: Die im 3DMark2005 verwendete Grafik-Engine wird nie in Spielen zum Einsatz kommen, daher ist der Praxisbezug nach wie vor umstritten. Alle Ergebnisse finden Sie detailliert in den beiden unten aufgeführten Tabellen. Zu guter Letzt noch ein Praxistipp aus dem Testcenter: Der 3DMark lässt sich nicht nur als Grafik-Benchmark einsetzen. Die in der aktuellen Version wieder integrierte Loop-Funktion wiederholt die Benches permanent; deshalb lässt sich das Tool auch als Stabilitätstest nutzen. (fm)

3DMark2005 — 3DM

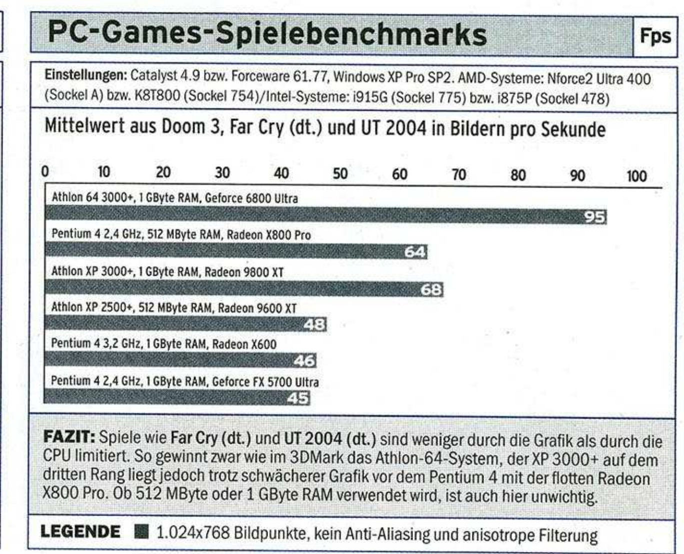
Einstellungen: Catalyst 4.9 bzw. Forceware 61.77, Windows XP Pro SP2. AMD-Systeme: Nforce2 Ultra 400 (Sockel A) bzw. K8T800 (Sockel 754)/Intel-Systeme: i915G (Sockel 775) bzw. i875P (Sockel 478)

Ergebnis der drei Grafikdemos in 3DMark-Punkten

System	3DMark-Punkte
Athlon 64 3000+, 1 GByte RAM, Geforce 6800 Ultra	4244
Pentium 4 2,4 GHz, 512 MByte RAM, Radeon X800 Pro	3497
Athlon XP 3000+, 1 GByte RAM, Radeon 9800 XT	2764
Athlon XP 2500+, 512 MByte RAM, Radeon 9600 XT	1613
Pentium 4 3,2 GHz, 1 GByte RAM, Radeon X600	1162
Pentium 4 2,4 GHz, 1 GByte RAM, Geforce FX 5700 Ultra	706

FAZIT: Der PC mit Athlon 64 und Geforce 6800 Ultra geht klar in Führung. Der schnellere P4 mit 3,2 GHz belegt aufgrund des schwachen 3D-Beschleunigers den vorletzten Platz. Dies zeigt sehr deutlich, wie grafikkartenlastig das Futuremark-Programm ist, was auch der 2,4-GHz-P4 auf dem zweiten Rang belegt. Der RAM spielt nur eine untergeordnete Rolle.

LEGENDE ■ 1.024x768 Bildpunkte, kein Anti-Aliasing und anisotrope Filterung



Zocker-Zirkus

Erstmals fand die World Cyber Games als wichtigstes PC-Spieleturnier außerhalb Koreas statt. PC Games war mit dem deutschen Team in San Francisco.

Niklas Timmermann klebt förmlich an der Scheibe des Vans, mit dem er durch San Francisco chauffiert wird. Ein feuerroter Honda Civic, der gerade in flottem Tempo am Bus vorbeizieht, hat es ihm angetan. „In der Form gibt es den in Europa gar nicht", staunt er. Mit schnellen Autos kennt sich der Schüler nämlich aus. Einige hochgetunte Boliden ist er selbst schon gefahren – allerdings nur virtuell bei **Need for Speed Underground**. „Mir liegt bei **Need for Speed Underground** der Peugeot 206 wegen des guten Handlings am besten, aber im Wettbewerb fahre ich den RX-7. Mit einem anderen Auto hat man gar keine Chance." Obwohl Niklas Timmermann erst seit Anfang dieses Jahres Profispieler ist, konnte er sich schon nach wenigen Monaten als Mitglied des deutschen Nationalteams für das Finale der World Cyber Games 20004

So werden Sie Profi-Spieler



Sie fühlen sich unbesiegbar? Besserspieler können sich bei der WCG Europe anmelden.

Auch Normalsterbliche können sich – zumindest theoretisch – ins Finale der World Cyber Games zocken. Dazu meldet man sich bei der World Cyber Games Europe (www.wcg-europe.org) an, deren Ausscheidungsturniere ab nächstem Jahr wieder starten. Unter anderem waren dieses Jahr Spiele wie **FIFA Soccer 2004**, **Starcraft: Broodwar**, **Counter-Strike**, **Unreal Tournament 2004** und **Warcraft 3: The Frozen Throne** dabei.



KLASSENFAHRT 17 aktive Spieler reisten für das deutsche Team nach San Francisco. Nach dem Titel 2003 belegte Deutschland in diesem Jahr jedoch nur Rang 4 in der Gesamtwertung der World Cyber Games.

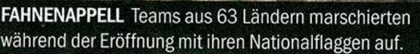


GOLDFINGER Maurice Engelhardt, Niklas Timmermann und Daniel Rasche holten für Deutschland die Medaillen.



JUBELBUBEN Das holländische Team errang als erfolgreichste Mannschaft den Gesamtsieg.





FAHNENAPPELL Teams aus 63 Ländern marschierten während der Eröffnung mit ihren Nationalflaggen auf.



QUALIFIZIERT Niklas Timmermann, Alex Holzhammer und Frederik Keitel (v. l.) gehören zu den deutschen Finalisten.

qualifizieren. „Ich war zuvor einer der Top-50-Spieler bei **Command & Conquer Generäle,** aber irgendwie fehlte mir da die strategische Begabung", berichtet Timmermann. „Dass ich so schnell bei der Weltmeisterschaft teilnehme, hätte ich nie erwartet. Anfangs war ich nur als ‚Abschießer' und Market-Street-Fahrer verschrien."

Souveräner Sieger

Inzwischen mischt der 16-Jährige jedoch in der Szene die Konkurrenz unter dem Kampfnamen „Sliver" auf. Ohnehin mit einer gesunden Portion Selbstvertrauen ausgestattet, raste er bei der WCG ins Finale und ließ auch dort dem Südkoreaner MyungChun Yoo keine Chance. Deutschland gilt als eines der stärksten Teams überhaupt. Im letzten Jahr konnten die Deutschen in Seoul den Gesamtsieg für die erfolgreichste Mannschaft absahnen. In San Francisco reichte es „nur" für den vierten Platz, doch neben dem Titel bei **NfS Underground** holte Maurice „mouzAOpen_Burnie" Engelhardt immerhin Silber bei **Unreal Tournament 2004 (dt.)** und Daniel „aL_smeyer" Rasche errang Bronze bei **FIFA Soccer 2004. FIFA**-Crack Alex „gamerno1" Holzhammer schied dagegen unglücklich durch eine Disconnect-Regel gegen den Brasilianer Bruno Carrico aus. In der Vorrunde konnte Holzhammer alle fünf Matches gewinnen. „Dies lag auch daran, dass die Gruppe nicht besonders stark war. Bei uns in Deutschland ist die **FIFA**-Szene viel weiter entwickelt als in anderen Ländern; es gibt einfach mehr Turniere."

Die Spannung steigt

Frederik „Fisheye" Keitel mischt bereits zum vierten Mal beim Finale von **Starcraft Broodwar** mit – aber die Konkurrenz schläft nicht. „In den letzten Jahren ist das Turnier härter geworden. Während es früher nur wenige Favoriten gab, ist inzwischen wegen der erweiterten Trainingsmöglichkeiten das Finale viel spannender geworden." Für Michael Müller vom Hauptsponsor Samsung steht E-Sports trotzdem noch am Anfang. „Man sieht ja jetzt schon am EyeToy oder **Dance Dance Revolution**, dass viel mehr Körpereinsatz in den Bereich der Computerspiele kommt", meint der Samsung-Mann. „In 15 Jahren werden Spieler meiner Meinung nach mit vollem Körpereinsatz über eine virtuelle Schnittstelle mit 3D-Kämpfern gegeneinander antreten." (ch)

Goldregen: Der Medaillenspiegel der World Cyber Games 2004

Deutschland konnte im letzten WCG-Finale in der südkoreanischen Hauptstadt Seoul den Gesamtsieg abräumen. In diesem Jahr in San Francisco gewann jedoch das holländische Team.

G Gold   S Silber   B Bronze

Rangliste (Gold)	Nation	Counter-Strike	FIFA 2004	NfS Underground	Starcraft	UT 2004 (dt.)	Warcraft 3	Halo	Project Gotham Racing 2
1	Niederlande					G	G		G B
2	Südkorea	B	G	S	G S		S		
3	USA	G						G B	
4	Deutschland		B	G		S			
5	Brasilien		S	B					
6	Österreich								S
6	Kanada							S	
6	Dänemark	S							
9	Bulgarien				B				
9	Frankreich						B		
9	Ukraine					B			


RollerCoaster
TYCOON 3
BALLOONS
WWW.ROLLERCOASTERTYCOON.COM



Importieren Sie Ihre bereits gebauten Achterbahnen aus Rollercoaster Tycoon oder Rollercoaster Tycoon 2
Kreieren Sie beeindruckende Pyrotechnik-Shows mit dem Fireworks-Designer
Erleben Sie schwindelerregende Achterbahnfahrten und spüren Sie den Geschwindigkeitsrausch mit der Coaster-Cam
Vertonen Sie Ihre Achterbahnfahrten und Feuerwerk-Shows mit Ihrer eigenen Musik
Volle Kontrolle: Erkunden Sie Ihren Park aus jedem Blickwinkel
Erwecken Sie Ihren Vergnügungspark zum Leben mit brandneuer 3D-Grafik, den neuesten Achterbahnen und sensationellen Attraktionen
Spielspaß ohne Grenzen: Im neuen Sandbox-Modus errichten Sie Ihren Vergnügungspark mit unendlichen finanziellen Resourcen und ohne Zeit- und Platzlimits.
PRETZELS
SCREAM YOUR DREAM!
FRONTIER
PC CD ROM
ATARI
© 2004 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. © 2004 Chris Sawyer. Programming © 2004 Frontier Developments Ltd. All rights reserved. Manufactured and marketed by Atari Europe SAS. Developed by Frontier Developments Ltd. Windows is either a registered trademark or trademark of Microsoft Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners.



VERLIEBT Kurios, aber wahr: Es gibt tatsächlich einige Pärchen, die sich im Spiel kennen gelernt und später in der Realität geheiratet haben.

GESTEN Wenn man gebräuchliche Worte im Chat benutzt, gestikuliert der Charakter passend – unser Gegenüber lacht nach einem „lol" im Chat.

TREFFPUNKT Der kleine Platz vor Medicare in Plaza-1 ist sozusagen das Äquivalent zur Twister-Bar, dem zentralen Treffpunkt in Dome of York.

ENTSPANNUNG Häufig nutzen Runner die öffentlichen Sitzgelegenheiten, um sich zu entspannen und zu chatten.

GEPANZERT Kann man sich erst mal eine solche Rüstung leisten, braucht man weder Monster noch andere Runner zu fürchten.

ZENTRUM Mitten in Dome of York liegt diese Bar, um die herum mehrere Läden verteilt sind. Hier treffen sich die meisten Runner.

Neocron 2

Dome of York | Spannend, kurios, humorvoll: Neocron-Veteranen berichten von witzigen, erstaunlichen, aber auch tragischen Augenblicken.

Nachdem wir in den vergangenen Monaten in mehreren Previews ausführlich alle spielerischen Aspekte von **Neocron 2: Beyond Dome of York** beleuchtet haben, möchten wir nun die Spieler selbst zu Wort kommen lassen – schließlich ist die Community in einem Online-Rollenspiel mindestens genauso wichtig wie gute Grafik in einem Ego-Shooter.

Sie dürfen die Runnerin jetzt küssen

„**Neocron** ist sogar eine Art Kontaktbörse: Einige Spieler und Spielerinnen, die sich in unserer Online-Welt getroffen, lieb gewonnen und verheiratet haben, sind später auch im realen Leben vor den Traualtar marschiert." SnowCrash, Leitender Game-Master, veranschaulicht, wie intensiv viele Spieler in die virtuelle Welt eintauchen.

„‚Ronald, kannst du mir aus der Patsche helfen?' ‚Klar, dafür bin ich ja da.' ‚Ich brauch 'nen Pastor – in zehn Minuten heirate ich!'" Ronald Rodriguez, ehemaliger Fraktionsberater Twilight Guardian, vor seiner ersten In-Game-Trauung

„Wir wollten einen unvergesslichen Tag, nicht wie üblich eine Prozession in einer Kapelle oder so. Unsere Hochzeit fand schließlich an der Oase bei El Farid statt, mitten im Nirgendwo. Diese Oase wird immer etwas Besonderes für uns bleiben." Yekta, Twilight Guardian, heiratete in **Neocron**.

Orientierungslos

„Ich vergewisserte mich noch einmal, dass alle im Transporter saßen. ‚Gut, ich mach Autorun an und bin mal weg', teilte ich den Passagieren mit. Einen Augenblick später fragte einer der Fahrgäste: ‚Ähm ... der Zielpunkt, zu dem wir wollen, liegt doch genau in der entgegengesetzten Richtung?' Keine Reaktion. ‚PROTECTOR???' Manchmal werden Konzentrationsstörungen auch chronisch." Protector, Crahnsekte, hat dringend ein Navigationssystem nötig.

„Um die Fraktionsgemeinschaft zu stärken, veranstalteten wir einen gemeinsamen Jagdausflug in den Wastelands. Wir verteilten uns auf mehrere flotte Fahrzeuge und brachen auf. Das einzige Problem: Meine Fahrgäste schienen nicht erfreut über meinen doch etwas rabiaten Fahrstil, sodass wir immer wieder anhalten mussten, damit sich bei diesen Leuten der Magen beruhigen konnte. Während der Fahrt fragte mich doch tatsächlich jemand, warum ich denn nichts sagen würde. ‚Ich kann nicht gleichzeitig fahren und reden', lautete meine logische Antwort – die Richtungstasten bedienen und gleichzeitig schreiben könnte wohl nur eine Krake. Das darauf folgende ‚Frauen am Steuer!' quittierte ich an unserem Zielort natürlich mit einer deftigen Abreibung." Runnerin Felissa, Next Incorporated, ist in **Neocron** als talentierte Rennfahrerin bekannt.

Hoffnungslos verbaut

„Als die ersten Möbelgeschäfte in **Neocron** auftauchten, dauerte es nicht lange, bis ein paar Spezialisten die wildesten Fehler produzierten. Einige haben zum Beispiel eine gigantische Pflanze in einem schmalen Flur platziert und wunderten sich, warum sie nicht mehr aus ihrer Wohnung kamen. Menschen bleiben eben Menschen – auch in einer postapokalyptischen Welt, in der Dumme meist in Schwierigkeiten geraten." James Folsom, Diamond Real Estate, wirft einen amüsierten Rückblick auf die Anfänge von **Neocron**.

Peinlich, lieber GM

„Bei einem Event sollten einige Game-Master eine Geschichte spielen, in der sie die Bösen waren und von den Runnern entlarvt werden sollten. Ein paar Kämpfe gehörten natürlich auch dazu. Mein Part war ziemlich am Schluss; ich sollte die Gruppe angreifen. Dann trafen die Runner ein und sprachen mich an. Da ich aber noch im falschen Chat-Modus war, musste ich mit der Tastenkombination Alt + C den Kanal wechseln. Leider traf ich dabei die falsche Taste und löschte mal eben mein Gegenüber aus. Das Gespräch war prompt beendet, was die Runner als Attacke werteten. Es gab ein kurzes Gemetzel und im Endeffekt fehlte nur ein wenig Smalltalk – Glück gehabt!" FluidRun, Support Game-Master, kämpft mit verknoteten Fingern.

Adrenalinstöße

„Monate hatte ich ihn nicht gespielt, und dann sollte ich mich gleich in einem Last-Man-Standing-Turnier bewähren. Ich war nervös wie noch nie. In dieser Runde waren wir zu acht. Ich rannte umher wie ein wildes Kaninchen und schoss alles ab, was mir begegnete. Ich rechnete mir kaum eine Chance aus. Eine nicht enden wollende Verfolgungsjagd begann, an deren Ende ich leider erwischt wurde." Runner Fantasma, Twilight Guardian, über seinen spannendsten Kampf.

Realitätsverlust

„Nicht immer geht es in der Community lustig zu. So geschah es, dass jemand Abschied von der Community und vom Spiel nehmen wollte – aber nicht, um sich einem anderen Spiel zuzuwenden. Vor lauter **Neocron** hatte er seine Frau völlig vernachlässigt, sodass sie ihn schließlich verließ. Viele fieberten damals mit, nahmen sich ein Beispiel und verbrachten mal ein ganzes Wochenende mit Freunden oder schenkten ihrer Freundin mal wieder ein paar Blumen – ganz ohne **Neocron**." Ratman, Game-Master, über ein zu intensiv geführtes virtuelles Leben.

Futter für Entwickler

„Kurz vor dem Release von **Neocron 2: Beyond Dome of York**, als die Entwickler in die heiße Phase übergingen, sprach sich herum, dass einer der Programmierer leidenschaftlich gerne Kinderschokolade isst. In einer unvergleichlichen Aktion rief die Community dazu auf, Schokolade, Süßigkeiten und Erfrischungsgetränke in das Büro von Reakktor zu schicken, um die gebeutelten Entwickler ein wenig zu unterstützen. Eigentlich als Scherz gedacht, staunte die Spielergemeinde nicht schlecht, als der CEO der Firma Bilder der ersten Pakete im Forum präsentierte – und zwar in einem Thread, der als ‚Verzögerung des Releases' getarnt war und so manchen Spieler für einen Moment erschrecken ließ. Meiner Meinung nach war das eine ebenso gelungene und spaßige Aktion wie das Versenden der Pakete selbst." Ratman, Game-Master, erinnert sich an die wohl direkteste Form von „Community-Support".

Amen, Pater

„Meine lieben Brüder und Schwestern, in diesen Zeiten des Aufbruchs und des gierigen Scheffelns von Geld und der wirren Suche nach einzelnen wertvollen Gegenständen möchte ich euch an eine der alten Tugenden erinnern: die Tugend der Mäßigkeit. Crahn mit uns!" Ratman, Game-Master, aufgrund seiner Predigten im Spiel bekannt als „der nette Sektenspinner von nebenan." (js)

The Fall

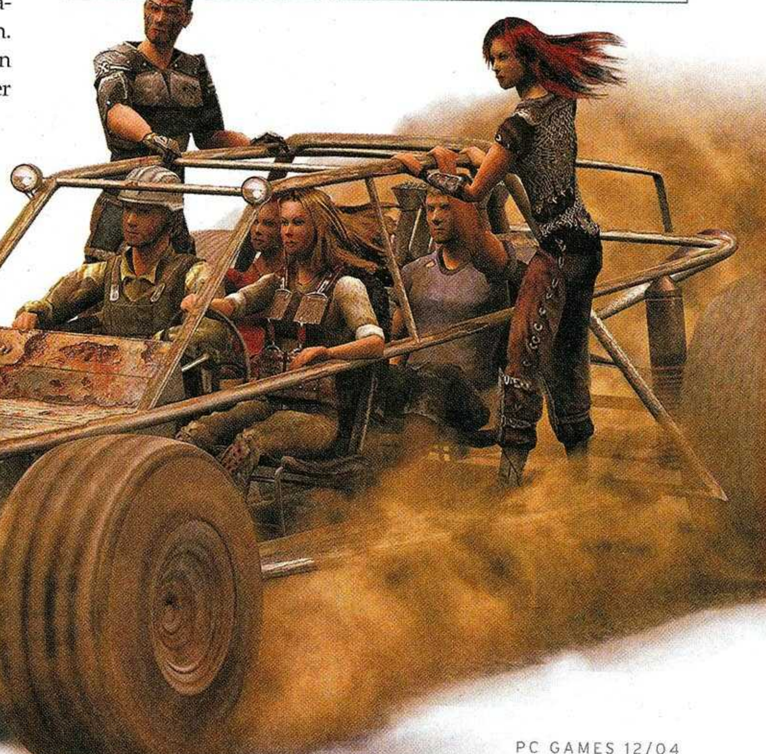
Sonne, Sand und mehr: Das Endzeit-Rollenspiel nähert sich mit Riesenschritten der Fertigstellung. Wir haben The Fall zusammen mit unseren Lesern angespielt.

Der Vater tot, die Schwester verschollen, der Planet nach einer Klimakatastrophe eine einzige große Sandwüste – nein, der Einstieg ins Endzeit-Rollenspiel **The Fall** verführt nicht gerade zur Existenzgründung. Aber harte Welten schaffen harte Kämpfer und so melden wir uns freiwillig bei der noch jungen, wackeligen Regierung der postapokalyptischen USA als Söldner an.

Nach der genreüblichen Charaktererstellung darf aus den neuen Berufskollegen ein Team zusammengestellt werden. Erster Auftrag: die Beseitigung der Ratskull-Gang, zufälligerweise genau die finsteren Burschen, die nach einem Überfall auf unser Heimatdorf für unsere familiären Sorgen verantwortlich sind. Schritt für Schritt, Quest für Quest arbeiten wir uns in Richtung feindlicher Basis vor, um dem kriminellen Treiben Einhalt zu gebieten. Dabei betrachten wir unsere Kämpfer aus der Schulterperspektive, können aber den Abstand dank frei skalierbarer Kamera selbst wählen. Die Kämpfe finden komplett in Echtzeit statt, lassen sich aber per Tastendruck pausieren. Nett: Falls sich ein fahrbarer Untersatz findet, kann man sich lange Fußmärsche durch trostlose Gegenden sparen und zumindest einen Teil der Party einsteigen lassen.

PC Games: Immer wieder überraschend

Seien Sie beim nächsten Mal dabei, wenn PC Games zum „Sneak Peek" lädt. Der Clou: Sie spielen eine Vorschau-Version eines kommenden Top-Titels, kennen im Vorfeld aber nur das Genre, nicht den genauen Titel. Nebenbei bietet sich Ihnen die Möglichkeit, unsere Redaktion kennen zu lernen. Bewerben können Sie sich ab sofort unter www.pcgames.de.



Das sagen die PC-Games-Leser zu The Fall: Last Days of Gaia



Ralf Kutzer
27, Angesteller

„The Fall spielt endlich wieder in einem Rollenspiel-Szenario ohne heldenhafte Ritter und bucklige Orks."

„The Fall hat mir gut ge-Fall-en."
Extreme Zeiten erfordern nun mal extreme Maßnahmen: Um ein Minenfeld zu durchqueren, „leihe" ich mir die Kühe eines freundlichen Bauern aus und treibe sie vor mir her in den Sprengfallentod. Damit nicht genug. Zynisch, wie die Welt von **The Fall** ist, schneidet sich meine Party große Stücke des gut durchgegarten Fleischs heraus und verzehrt sie unterwegs zum nächsten Kampf mit der skrupellosen Ratskull-Gang. Das hat mir besonders an **The Fall** gefallen: endlich wieder ein Rollenspiel-Szenario ohne heldenhafte Ritter und bucklige Orks.

„Mit Fahrzeugen über den Kartoffelacker"
Stattdessen eine Geschichte über Menschen, die in erster Linie nur an sich denken und in einer unwirtlichen Landschaft ums Überleben kämpfen. Dabei wirken vor allem die Bewohner der Dörfer sehr realistisch. Mal werde ich angemurrt, mal schlägt mir eine Schnapsfahne entgegen, oft werde ich jedoch auch um Hilfe angefleht. Als Fan von Filmen wie **Mad Max** freue ich mich vor allem über die zahlreichen Vehikel, mit denen es sich spitzenmäßig über Kartoffeläcker und Sanddünen heizen lässt.



FAMILIENAUTO Dank Autos lassen sich die langen Wege verkürzen. Jedoch passen nicht alle Party-Mitglieder in die Fahrzeuge, ein Teil der Gruppe muss wandern.



Thomas Grabe
23, Student

„Toll fand ich, dass man die vielen Aufgaben nicht in einer festen Reihenfolge erledigen muss."

„Rollenspiel mit Hit-Potenzial"
The Fall könnte nach **Gothic 2** der nächste Rollenspiel-Kracher aus Deutschland werden. Im Endzeitszenario muss man sich als Söldner einer wackeligen Regierung gegen Gangs und in der Wildnis lauernde Gefahren wie wilde Tiere durchsetzen. Mir gefällt dabei vor allem, dass man Fahrzeuge benutzen kann. Dadurch dauert es nicht so lange, von einem Ort an den anderen zu kommen. Das Charaktersystem ist leicht zu verstehen, die Fähigkeiten passen zum Survival-Charakter der Geschichte.

„Alltags-Depression"
Die vielen Personen, die man im Spiel trifft, vermitteln dem Spieler in Dialogen die hoffnungslose Situation der Bevölkerung in der zerstörten Welt. Viele von ihnen haben vielseitige Nebenquests für die Abenteurer parat. Gut finde ich, dass man die zahlreichen Aufgaben nicht in einer festen Reihenfolge erledigen muss, sondern selbst entscheiden kann, was man zu welchem Zeitpunkt macht. Dadurch hatte ich nie das Gefühl, durch den Willen der Entwickler im Spiel eingeschränkt zu sein.



MEN IN BLACK Die Ratskull-Gangster gehören zu den ersten Feinden, die beseitigt werden müssen. Die meisten Quests lassen sich dabei in freier Reihenfolge lösen.

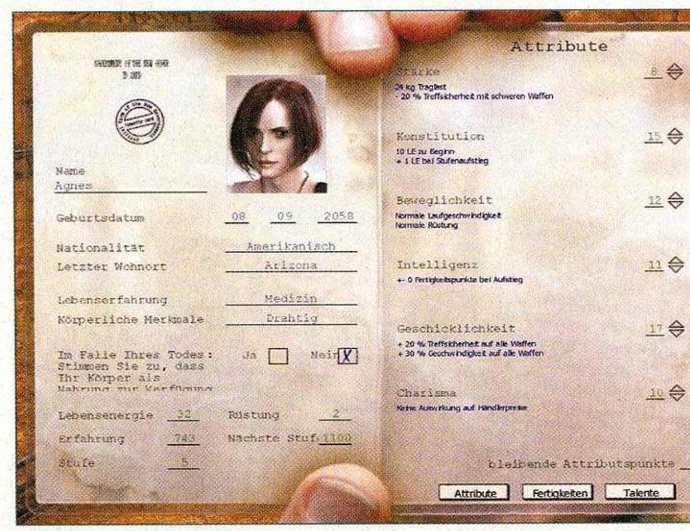


Stefan Maler
25, Industriekaufmann

„Der Entwickler hat sich sichtlich Mühe bei der Gestaltung der Landschaft gegeben."

„Tolle Story, tolle Landschaft – tolles Spiel?"
Da zeigen die deutschen Entwickler, wozu sie fähig sind. Erst **Gothic**, dann **Far Cry (dt.)** und nun **The Fall**. Ebenso wie die „Großen" könnte dieser Titel auch internationale Erfolge feiern. Vor allem die Story hat es mir angetan: **The Fall** ist wie seinerzeit **Fallout** in einer postapokalyptischen Welt angesiedelt. Der Entwickler hat sich sichtlich Mühe bei der Gestaltung der Landschaft gegeben: Hier und da fristen ein paar letzte Bäume ein Schattendasein, immer wieder treffe ich auf Überreste der einst zivilisierten Welt.

„Ladenschlussgesetz auch in The Fall"
Gefallen hat mir auch, dass der Tag-und-Nacht-Wechsel gut im Spiel implementiert ist. Kein Shopping nach Sonnenuntergang: Der Händler entspannt sich gerade bei seinem Abendessen. Auch einige Quests lassen sich nur zu bestimmten Tageszeiten lösen. Zudem müssen die Mitglieder der eigenen Party immer wieder rasten, was ich sehr realistisch finde. Hoffentlich wird das Spiel so gut, wie es jetzt aussieht. Ich warte jedenfalls mit Spannung auf den Erscheinungstermin.



PASSKONTROLLE In den Ausweis werden die Charakterfähigkeiten eingetragen. Die Kenntnisse, wie das Anbringen von Sprengstoff, passen dabei gut zum Szenario.



16 verschiedene Rennwagen - alle individuell tunebar!

Drei verschiedene Spielmodi:
Karriere - Quick Race - Zeitrennen!

Detailiertes Schadensmodell!

46 Strecken mit 5 verschiedenen Umgebungen!

Völlige Fahrfreiheit!

Über 3000 zerstörbare Gegenstände!

Inklusive Crashtest-Dummy-Weitfliegen!

Ab 4. November im Handel!







KNOCHENARBEIT Mit ihren Schilden verteidigen sich die Skelett-Krieger geschickt, während sie mit ihren wuchtigen Waffen vor allem in Gruppen gefährliche Angreifer sind.

Dungeon Lords

Tunnelblick: Entwicklerlegende David W. Bradley lädt zur Monsterjagd in den Dungeon – das Ganze in Edelgrafik und mit epischer Story.

Die Hälfte aller Bösewichte hat das gleiche Ziel: Schlüsseldienst am Höllentor zu spielen. Auch der finstere Lord Barrowgrim, seines Zeichens Oberbösewicht in **Dungeon Lords**, rüttelt an der diabolischen Pforte. Als guter Held liegt es an uns, dem Fiesling den Tag zu vermiesen und seine untoten Horden aus Wäldern, Kellergewölben und Gruften zu vertreiben. Nebenbei halten wir noch nach einer verschwundenen Königstochter Ausschau, stellen mächtige magische Artefakte sicher und weisen den düsteren Magier Volgar in seine Schranken, nachdem dieser die Macht im einflussreichen Magierzirkel an sich gerissen hat.

Quests für zwischendurch

Klassisch-episch kommt die Handlung von **Dungeon Lords** daher, kaum verwunderlich – ist doch **Wizardry**-Macher und Rollenspielguru David W. Bradley für den Titel verantwortlich. Neben der riesigen Haupthandlung gibt es unzählige Nebenquests zu erfüllen. Diese dürfen in beliebiger Reihenfolge und zu jeder Zeit im Spiel gelöst werden. Einzig die Story-Quests gilt es gewohnt linear zu bewältigen.

Ähnlich wie in **Gothic** blicken wir unserem Helden beim Klingenschwingen über die Schulter. Dank optimaler Perspektive verliert man dabei nur selten die Übersicht in Kämpfen. Leichter geschieht dies in der riesigen Spielwelt, die beinahe Ausmaße wie seinerzeit **Morrowind** erreichen soll. Ob es jedoch wie im Bethesda-Titel Transportmittel geben wird, ist noch unklar, ansonsten dürften die weiten Wege selbst für Wanderfreunde leicht zum Frustfaktor werden.

Neue Wege gehen die Entwickler von **Heuristic Park** in Sachen Charakterentwicklung. So lassen sich Erfahrungspunkte in **Dungeon Lords** nun zu jeder Zeit, sogar während der Kämpfe, auf Einzelfähigkeiten verteilen. Das lange Warten auf den Levelaufstieg entfällt somit. Statistik-Muffel haben jedoch weiterhin die Möglichkeit zum automatischen Levelaufstieg. Neben verbesserten Kampffähigkeiten lassen sich mit gewonnener Erfahrung auch bessere Waffen und Rüstungen verwenden. Diese sind ob der Gegnervielfalt dringend notwendig.

Die Rückkehr des Hexers

Haben die zu Spielbeginn angreifenden Kanalratten nur Heldenzehen auf der Speisekarte stehen, ist das Menü der Kriegstrolle, Dämonenhunde und untoten Tempelritter umfangreicher geplant. Um nicht als Fast Food zu enden, bedarf es gegen die meist in Gruppen angreifenden Gegner schon gezielter Angriffstechniken. Die 80 verschiedenen Zaubersprüche bieten eine solide Möglichkeit, die Feinde früh zu schwächen. Im meist unausweichlichen Nahkampf gewinnt **Dungeon Lords** jedoch rasch Hack&Slay-Charakter.

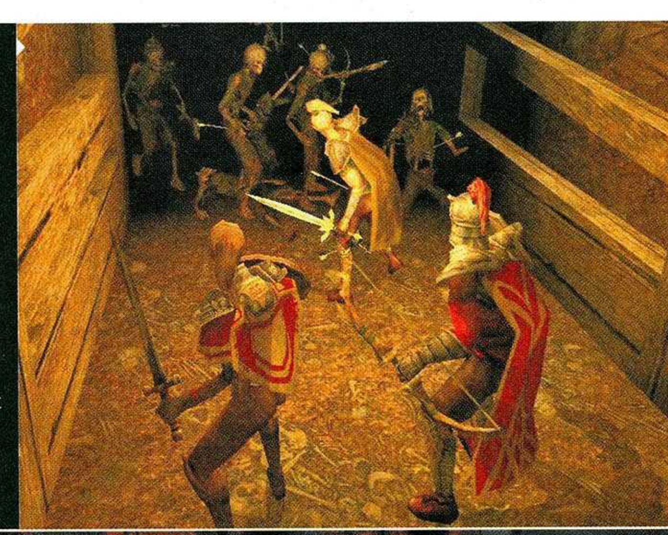
Neben traditionellen Klassencharakteren wie Magiern, Kämpfern, Waldläufern und Dieben dürfen sich in **Dungeon Lords** auch Ninjas und dunkle Magier, die Deathlords, zur Monsterhatz aufmachen.

THOMAS WEISS 

Trotz früher Version wird klar: ***Dungeon Lords*** *dürfte die Fantasy-Rollenspiel-Lücke dieses Winters schließen. Tolle Grafik und actionreiche Kämpfe sorgen für Stimmung. Wenn das Questdesign hält, was es verspricht, und lange Wege nicht für Langeweile sorgen, darf ab November mit der Entrümpelung des virtuellen Kellers begonnen werden.*

Entwickler: Heuristic Park
Anbieter: dtp
Termin: 19.11.2004





ENGE GÄNGE Auch auf schmalem Raum geht die Übersicht in Dungeon Lords nie verloren. Die Stadtwachen stehen uns gegen die untoten Angreifer bei.

RÄTSELKREIS Neben den actionlastigen Kämpfen müssen auch zahlreiche Rätsel gelöst werden. Hier verraten die Säulen, wie wir Zugang zum Tempel bekommen.



BRANDGEFÄHRLICH Troll und Skelette gehen durch unseren Zauber in Flammen auf.



(W)EHRLOS Die untoten Tempelritter greifen meist in Gruppen und mit Magie an.

Was ist drin: Zombie, Schatz oder Rüstung?

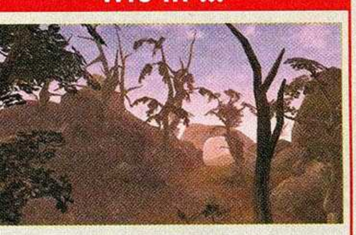
Rollenspiel ist nicht gleich Rollenspiel – die wichtigsten Features von Dungeon Lords im Genrevergleich.



Die Spielwelt

Vielfältig, riesig, wunderschön. Weite Wege zu Fuß können jedoch nerven.

Wie in ...



Morrowind

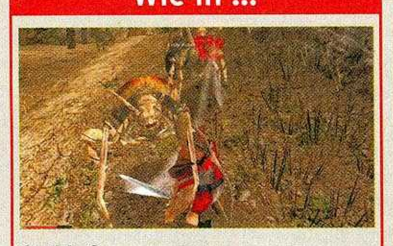
Bis dato die größte Rollenspielwelt. Bequem: Reisen mit Transportsystem.



Die Kämpfe

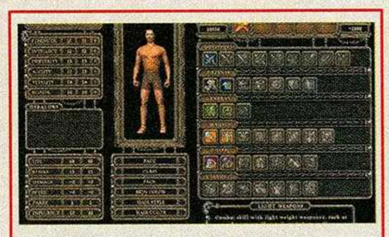
In Echtzeit werden Angriffe und Abwehraktionen gesteuert. Später können verbesserte Angriffe und Zauber erlernt werden.

Wie in ...



Gothic 2

Komplexe Prügel: Schlagstil und Schlagrichtung werden selbst gesteuert. Wahlweise aber auch im simplen Modus spielbar.



Das Charaktersystem

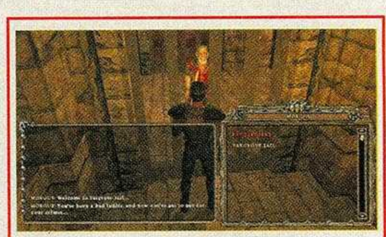
Dungeon Lords geht neue Wege: Jederzeit, auch in Kämpfen, können Erfahrungspunkte auf Eigenschaften verteilt werden.

Wie in ...



Neverwinter Nights ...

... und annähernd alle PC-Rollenspiele: Erst beim Levelaufstieg dürfen gewonnene Punkte auf Fähigkeiten verteilt werden.



Die Quests

Zwar lassen sich optionale Quests zu beliebiger Zeit erledigen, die Hauptquests müssen jedoch linear erfüllt werden.

Wie in ...



Gothic 2

Die Hauptgeschichte gliedert sich zwar in drei optionale Handlungsstränge, diese verlaufen jedoch linear.

ALLE WETTER Die Wettermaschine lässt es im Siedlerland regnen und schneien.

AUF SIE! Mit Helebarden, Bögen und Gebrüll attackieren wir die rivalisierenden Schergen.

SPARZWANG Unsere Siedler sind stinkig, weil wir die Steuern erhöht haben – alle zwei Minuten heißt es: Zahltag.

Die Siedler

Das Erbe der Könige | Die ersten Missionen sind fertig – und PC Games hat schon mal Probe gesiedelt. In spätestens vier Wochen dürfen Sie selbst ran!

ANGESCHWÄRZT



Wir präsentieren: ein Feindbild. Den finsteren Schwarzen Ritter, Platz 1 auf der Most-Wanted-Liste im Siedler-Land, jagen Ihre Helden durch die 15-teilige Kampagne. Unterwegs sammelt Held Dario ein halbes Dutzend Mitstreiter ein.

Wäre er nicht schon Held eines PC-Spiels, die ARD würde ihm umgehend die Moderation einer Samstagabend-Show andienen: Der blonde Dario und seine Crew treten ab Ende November das „Erbe der Könige" an. Nicht minder schwer ist das Erbe des Blue-Byte-Teams, denn mit der fünften **Siedler**-Auflage sollen einerseits treue Fans gehalten, anderseits jene zurückgewonnen werden, die mit den überfrachteten Folgen 3 und 4 nichts mehr anfangen konnten. Der Maßnahmen-Cocktail enthält unter anderem die Story-Vitamine C (wie Cutscenes) und D (wie Dialoge), versetzt mit detailverliebter 3D-Grafik, Echtzeit-Mineralstoffen und gutbürgerlichem Aufbau-Part. Fantasy samt Magie ist nur noch in Spurenelementen nachweisbar. Genügsame Leibeigene bauen Sägewerke, Ziegeleien, Marktplätze, Bergwerke und Kasernen. In der Nähe der Betriebe und Minen entstehen anschließend Farmen und Wohnhäuser für Bergleute, Gelehrte und Mönche. Fehlt's an Eisenerz, Schwefel oder Lehm, wird gehandelt. Genauer: gegen überschüssige Rohstoffe eingetauscht.

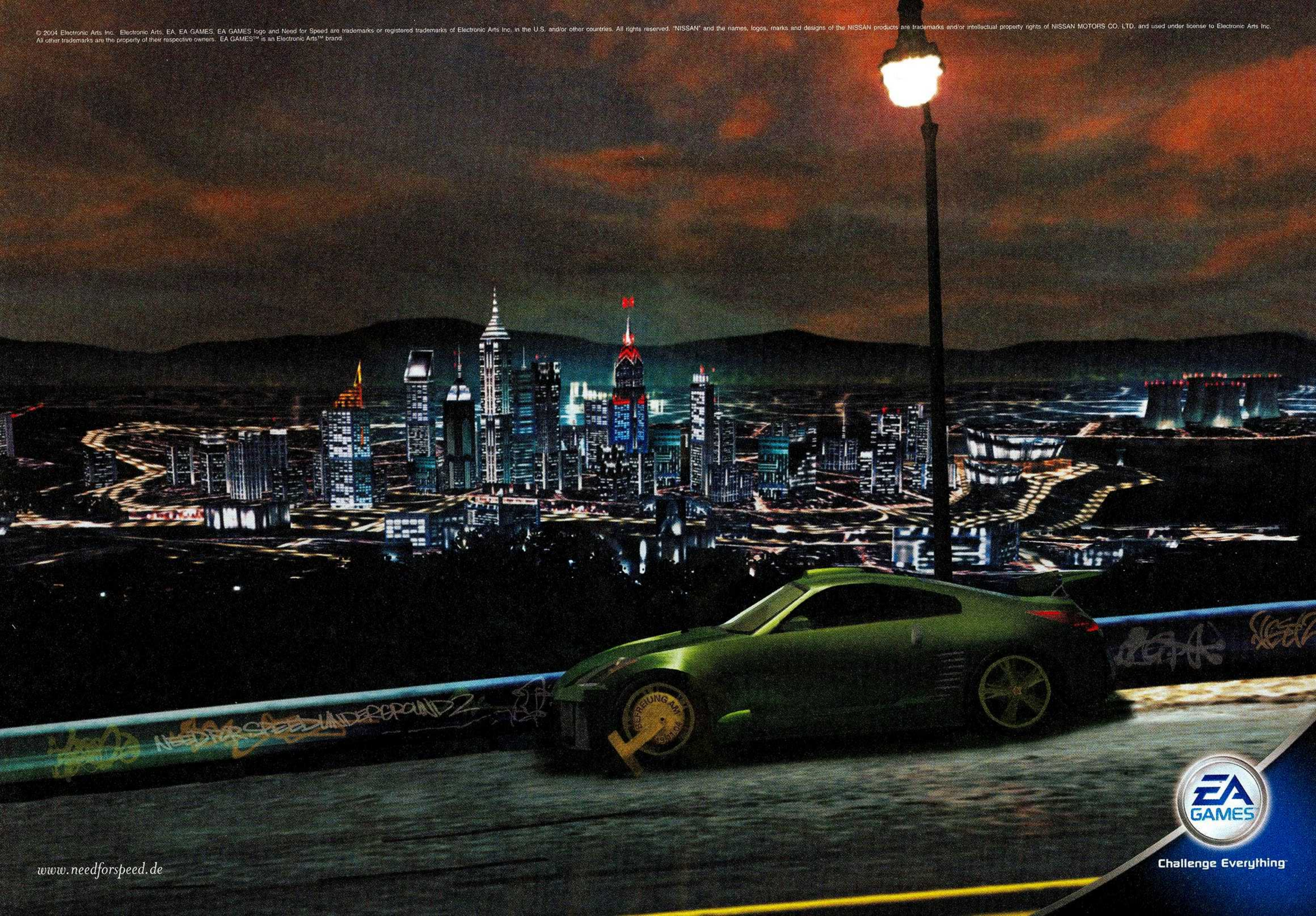
Derweil arbeiten Ihre Helden die Quests ab: Gehöfte verteidigen, Kathedralen an vorgesehenen Stellen bauen, Festungen belagern, mit Figuren am anderen Ende der Welt plaudern. Überall versteckte Helfershelfer motivieren zum Kartenaufdecken – wer dem Bürgermeister einer entlegenen Siedlung einen Gefallen tut, bekommt beispielsweise Truppen zur Seite gestellt. In Gefechten werden diese dann genauso gesteuert wie Ihre eigenen Bogenschützen, Schwertkämpfer und Lanzenträger (optimal gegen Kavallerie) – nämlich trüppchenweise. Enorm wichtig: die Forschung in der Uni. **Age of Empires**-like updaten Sie Gebäude und verstärken Armbrüste.

PETRA FRÖHLICH



*Ein Spielgefühl wie **Age of Empires** und trotzdem Aufbau-Gemütlichkeit wie eh und je: Das Gewicht hat sich in Richtung Echtzeit-Strategiespiel verschoben – gut fürs Online-Siedeln. In jeder Situation bleibt genügend Zeit zum Gucken, Entdecken, Optimieren. Prophezeiung: Das werden fröhliche Weihnachten!*

Entwickler: Blue Byte
Anbieter: Ubisoft
Termin: November 2004


© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, EA GAMES logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. "NISSAN" and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTORS CO. LTD. and used under license to Electronic Arts Inc.
All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.
EA GAMES
Challenge Everything
www.needforspeed.de

Stronghold 2

Bigger, better, Burgen-King: Wir haben für Sie bereits jetzt den zweiten Teil des mittelalterlichen Echtzeitstrategie-Spektakels Stronghold angespielt.



Früher war alles besser? Gewiss nicht im Mittelalter, als ein Super-Maxi-Menü aus einem rostigen Becher heißer Brühe mit einem harten Brotkanten bestand, die Arbeit brutal war und einem die Pest, wilde Tiere oder Feinde nach dem kurzen Leben trachteten. In diesem netten Szenario spielte **Stronghold**. Als Burgherr bauten Sie Ihre Festung aus, errichteten Verteidigungsvorrichtungen, speisten die für Sie schuftenden Untertanen mit dem Nötigsten ab und ließen Ihre Krieger gegnerische Burgen angreifen.

Mehr Aufbau-Strategie

„**Stronghold** war in erster Linie ein Echtzeit-Strategiespiel mit beinahe pausenlosen Schlachten. Beim zweiten Teil legen wir zusätzlich Wert auf einen umfassenden Aufbau-Strategieteil", erklärt Firefly-Chef Simon Bradbury, während er mit wenigen Mausklicks eine mittelalterliche Siedlung aus dem Boden stampft. Da nur zufriedene Ritter und Arbeiter zur Bestform auflaufen, wollen diese neuerdings nicht nur malochen, sondern auch unterhalten werden. Generöse Herrscher richten Turniere aus oder laden zu prunkvollen Ballabenden. Außerdem spielen Produktionsketten eine wichtigere Rolle. Wer gewinnbringende Kleider

ATTACKE Belagerungstürme und Katapulte setzen den Verteidigern sichtbar zu.

herstellen möchte, baut eine Schaffarm und lässt die Wolle von einer Weberin in feines Tuch verwandeln. Daraus schneidert das Burgfräulein schließlich Gewänder. Anderes Beispiel: Nichts steigert die Zufriedenheit Ihrer Staatsbürger mehr als der Besuch eines Gottesdienstes. Doch allein der kostspielige Bau einer Kirche genügt nicht. Sie benötigen zunächst einen Kerzenmacher, der eine halbe Ewigkeit braucht, um zehn Wachslichter zu fabrizieren. Die trägt dann der Priester ins Gotteshaus und läutet zur Messe. Fortan ruht die Arbeit aller Gläubigen, die behäbig in die Kappelle traben und glücklich den Worten des Pfarrers lauschen.

Ritter Sport in 3D

Damit sich das mühsam gewonnene Wohlbehagen Ihres Volkes auf dem Heimweg nicht wieder verflüchtigt, versenken Sie anfallenden Müll im Erdboden. Die sonst auftretenden Giftwolken lassen Ihre Bürger erkranken und locken zudem Ratten an. Apropos bekämpfen: Der Militär-Part des Spiels wurde natürlich nicht verkleinert. Der stete Ausbau einer mittelalterlichen Burg ist Bestandteil einer jeden Mission und wie beim ersten Teil bekommen Sie es frühzeitig mit resistenten Belagerungsarmeen zu tun, welche die Standfestigkeit Ihrer Bastion auf harte Proben stellen. Ritter und Armbrustschützen oder Trébuchets und Katapulte sind nur einige wenige der zahlreichen Einheiten, die im fertigen Spiel enthalten sein sollen. Anstelle kleinerer Scharmützel sind riesige Gefechte mit mehr als 1.000 Kriegern geplant. Doch damit nicht genug: Natürlich haben die Entwickler auch die Grafik ordentlich aufpoliert und die pixelige Iso-Perspektive des Vorgängers über die Burgmauern geworfen. Stattdessen regiert in der **Stronghold 2**-Welt eine frei dreh- und zoombare 3D-Engine, die es in puncto Detailverliebtheit locker mit **Anno 1503** aufnehmen kann und für ein lebendiges Spielerlebnis sorgt. Neben einer Kampagne mit 15 bis 20 Missionen wird es auch einen Mehrspieler- sowie einen Sandkasten-Modus geben.

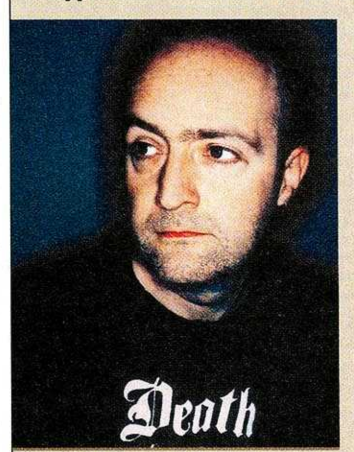
CHRISTIAN SAUERTEIG 

*Die neue 3D-Grafik ist ein Geschenk für jeden PC-Burgherren. In der angespielten Beta-Version ging der Festungsbau erfreulich leicht von der Rittershand und der erweiterte Aufbau-Part macht **Stronghold 2** auch für **Anno**- und **Siedler**-Fans interessant.*

Entwickler: Firefly Studios
Anbieter: Take 2
Termin: März 2005

INTERVIEW MIT SIMON BRADBURY

„Stärkste Waffe ist die Burg!"



SIMON BRADBURY ist Chef der Firefly-Studios und großer Ritter-Fan.

PC Games: Vom ersten Teil wurden allein in Deutschland knapp 400.000 Exemplare verkauft. Wir haben aber über eine Million Leser – bitte erklär doch mal dem Rest, worum es in **Stronghold** geht!
Bradbury: **Stronghold 2** kann man als Burgen-Aufbauspiel bezeichnen. Es hat Elemente eines klassischen Städtebauspiels. Das heißt, man platziert Gebäude und die Welt erwacht so zum Leben. Aber wir haben das Ganze mit Echtzeitstrategie-Elementen kombiniert. Das Besondere an **Stronghold 2** besteht darin, dass die Burg selbst die stärkste Waffe ist. Wenn man sie klug mit Verteidigungsanlagen gestaltet, dann schlägt man selbst eine fünf- bis sechsfache Übermacht zurück.
PC Games: Was sind denn die wesentlichen Unterschiede im Vergleich zum Vorgänger?
Bradbury: Wir wollten nicht einfach ein **Stronghold 1** mit 3D-Grafik machen. Aber die Optik ist natürlich die augenscheinlichste Verbesserung. Und sie bringt auch große Vorteile für das Spiel. Man kann seine Festung von oben ansehen und auf diese Weise einfacher ausbauen. Die Burg wirkt solider, wir konnten viele Teile, wie zum Beispiel Treppenhäuser, für Kämpfe öffnen. Es ist wirklich eine Freude, mit der neuen Grafik zu arbeiten, sie ist für ein solches Spiel perfekt. Aber es hat sich noch mehr verändert: Dazu gehört auch ein neuer Spielmodus, der auf den Einzelgefechten basiert.
PC Games: Erzähl uns mehr ...
Bradbury: Sorry, das ist leider noch geheim. Nur so viel: Es gibt eine neue Spielvariante und ganz neue Einheiten. Außerdem hat das Spiel einen neuen Schwerpunkt, der nicht nur auf dem Burgen-Bau und seinen Kämpfen liegt. Es geht darum, wie der Adel lebte – mit großen Gelagen und Ritterturnieren.
PC Games: Woran arbeitet ihr gerade?
Bradbury: Im Moment werkeln wir am Balancing. Wir spielen Mehrspieler-Schlachten und versuchen uns auf die Einheiten und ihre Lebensenergie zu konzentrieren. Welche Verteidigungskraft hat ein Speerkämpfer? Oder was für Schäden richten Katapulte bei welchen Festungsanlagen an?



SCHLACHTGETÜMMEL Gefechte mit mehr als 1.000 Einheiten sollen möglich sein.



3D-BURGEN-BAU Die frei dreh- und zoombare Grafik erlaubt die verschiedensten Konstruktionen.



BELAGERUNGSZUSTAND Mit Trébuchets und Katapulten greifen Sie die gegnerische Festung an.



KRATZBÜRSTIG Klauen zählen zu den effektivsten Waffen im Nahkampf – zum Leidwesen des maskierten Vampirs links.

HEISS Der Flammenwerfer ist effektiv – und schick anzusehen.

Vampire 2: Bloodlines

Die Zähne geschärft, das Licht abgedunkelt – Vampire: Bloodlines beweist, dass man mit der Half-Life-2-Engine auch ein tolles Rollenspiel kreieren kann.

Wir haben im wahrsten Sinne des Wortes Blut geleckt: Als eine der ersten deutschen Redaktionen durfte PC Games bei einem Besuch in der britischen Activision-Niederlassung das mit Spannung erwartete Rollenspiel **Vampire: The Masquerade: Bloodlines.** antesten. Mit ihrem enormen Detailreichtum und den farbigen, lebendigen Charakteren zog uns die atmosphärische Vampirsaga auf der Stelle in ihren Bann. Zwei Stunden lang – beziehungsweise kurz – huschten wir als Jung-Vampir durch die düstere Welt des Rollenspiels.

Rollenspiel mit Shooter-Optik

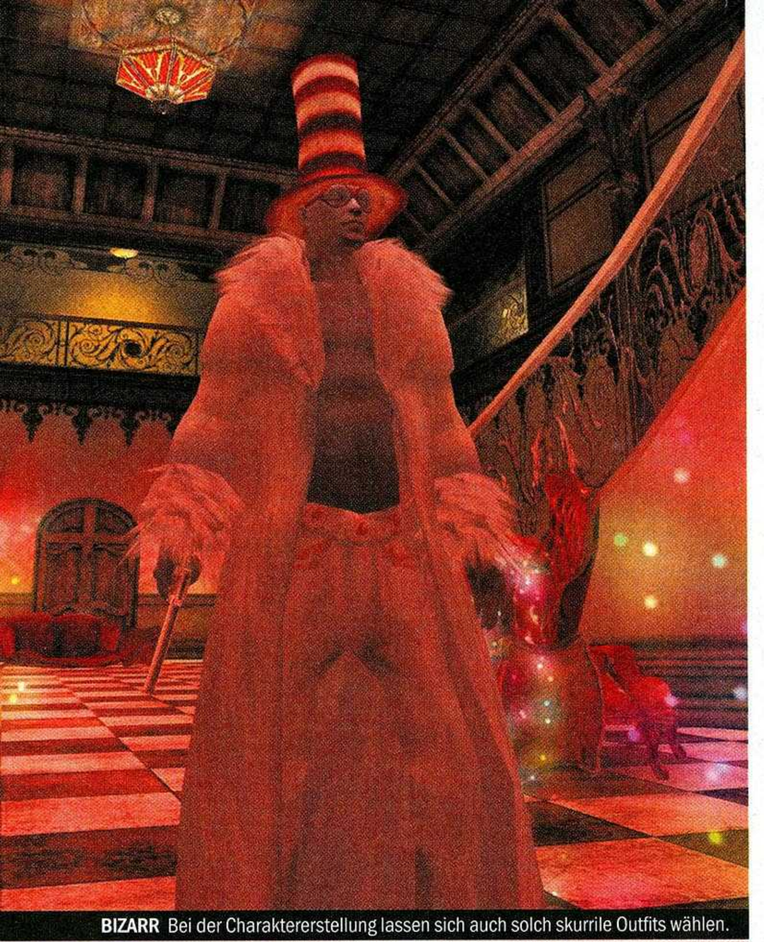
Dass der Hauptcharakter zu Spielbeginn überhaupt noch lebt, ist reines Glück: Ein älterer Blutsauger hat ihn ohne Erlaubnis des lokalen Vampirfürsten in einen Untoten transformiert. Zur Strafe wurde der Übeltäter exekutiert, den Protagonisten hält der Herrscher jedoch für nützlich. So finden Sie sich zu Anfang in einem schmuddeligen, kleinen Apartment nahe dem Strand in Santa Monica an der amerikanischen Westküste wieder. Der erste Weg führt Sie zum Ghoul Mercurio. Schon bald kommen Sie einer schaurigen Verschwörung auf die Spur – das Abenteuer beginnt.

In den ersten Minuten von **Vampire: Bloodlines** fühlt man sich beinahe wie in einem Shooter. Aus der Ego-Perspektive steuert man seinen Charakter – natürlich bei Nacht – aus dem Apartment auf die Straße. Hier tummeln sich Touristen, leichte Damen bieten in einer düsteren Gasse ihre Dienste an, vor der Bar wartet ein entnervter Gast seit Stunden darauf, abgeholt zu werden. Die Stadt wirkt ungemein lebendig und bleibt trotz der düsteren Atmosphäre glaubwürdig. In einer einsamen Seitenstraße bettelt ein Obdachloser um ein wenig Kleingeld. Ein Blick auf seinen Hals offenbart eine kräftig pulsierende Schlagader. Sollten wir …?

Diese erste Szene macht schnell klar: **Bloodlines** ist trotz **Half-Life**-Grafik ein vollwertiges Rollenspiel. Ob Ihr Vampir seinem Blutdurst folgt und einen Unschuldigen meuchelt, ob er den Bettler ignoriert oder sogar etwas Geld spendet, bleibt völlig Ihnen überlassen. Sie dürfen tun, was Sie wollen – aber keine Tat bleibt ohne Konsequenzen: Eine brutale Bluttat zerstört ein Stück Menschlichkeit in der Spielfigur. Mit der Zeit wird ein solcher Charakter immer unberechenbarer und schwerer zu kontrollieren.

Freie Job-Wahl

Ähnlich frei gestaltet sich das Missionssystem. Zwar gibt es beim Spielstart bereits den Auftrag, Mercurio ausfindig zu machen. Ob Sie diesem Weg folgen und direkt nach Mercurio suchen oder zunächst mit den zahlreich vorhandenen computergesteuerten Charakteren sprechen, steht Ihnen allerdings frei. Häufig tun sich im Dialog mit NPCs – Rollenspieler-Jargon für nicht von Menschen gesteuerte Personen – zusätzliche Aufgaben auf. So erfahren Sie beispielsweise in einem


BIZARR Bei der Charaktererstellung lassen sich auch solch skurrile Outfits wählen.


BEÄNGSTIGEND Dieses Ungeheuer bekämpft man am besten aus sicherer Distanz.

Half-Life-2-Technik mit Grusel-Flair

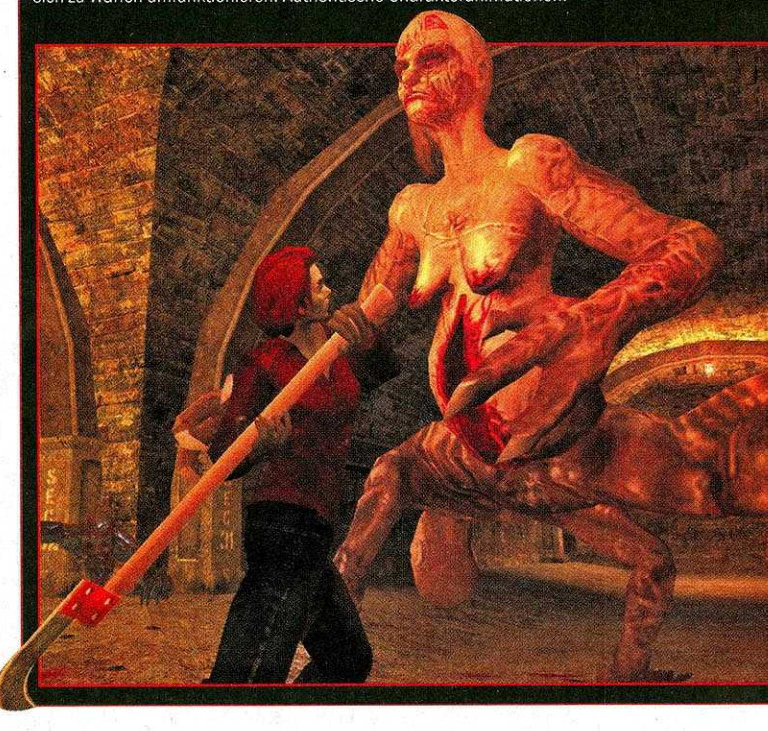
Schick und dynamisch wie Half-Life 2: Vampire: Bloodlines basiert auf Valves leistungsfähiger Source-Engine.

1. Grafik
Shader für spektakuläre Effekte; hoher Detailgrad von Figuren und Umwelt; Beleuchtung für mehr Grusel-Flair etwas aufgemotzt.

2. Gesichtsanimationen
Genau wie in **Half-Life 2** dienen die detaillierten Gesichtsanimationen dazu, die Gemütslage der Charaktere zu vermitteln – mit Erfolg.

3. Künstliche Intelligenz
Entwickler Troika hat massiv in die KI eingegriffen. Begründung: Rollenspiel-Charaktere müssen sich völlig anders verhalten als Figuren in Shootern.

4. Physik
Lebendige, glaubwürdige Spielwelt. Tische, Stühle und andere Objekte lassen sich zu Waffen umfunktionieren. Authentische Charakteranimationen.



Restaurant von einem spektakulären Mordfall und einem plötzlich verschwundenen Vampirpärchen; nähere Recherchen führen auf die Fährte einer obskuren Unterart von Vampiren, so genannten „Dünnblütern". Stift und Notizblock sind übrigens unnötig; ein vollautomatisches Quest-Log registriert sämtliche Aufträge.

Die Vorgehensweise beim eigentlichen Lösen der Aufgaben bleibt wieder weitestgehend dem Spieler überlassen. Um zum Beispiel starke Schmerztabletten für den verletzten Mercurio zu bekommen, können Sie sich als Computerfachmann ausgeben, der das Netzwerk des städtischen Krankenhauses wieder in Gang bringen soll. Im Gespräch mit dem Wachmann versuchen Sie dann, Zugang zum gesicherten Medikamentenraum zu erhalten. Manchmal führen auch Drohgebärden zum Erfolg. Je mehr Punkte bei der Charaktererstellung in soziale Fähigkeiten wie „Überzeugen" investiert wurden, desto wahrscheinlicher ist eine positive Reaktion des Gegenübers. Alternativ bleibt immer die direkte Attacke.

Magie oder Klauen?

Im Kampf wirkt sich sehr deutlich aus, welchem der sieben dominierenden Clans Sie sich angeschlossen haben. Je nach Gruppenzugehörigkeit verfügt jeder Vampir über bestimmte Spezialfähigkeiten. Manche beherrschen mächtige Angriffszauber, um Gegner schon aus größerer Entfernung durch die Luft zu schleudern, während andere sich in einen Wolf verwandeln können, kleine Tiere zu Hilfe rufen oder sich Klauen wachsen lassen.

Eine der spannendsten Missionen führt uns in ein Spuk-Hotel, aus dem wir ein Amulett für die mächtige Vampirin Therese stehlen sollen. Flackernde Lichter, rätselhafte Tagebucheinträge über einen wahnsinnigen Mörder und plötzliche Geistererscheinungen erzeugen eine buchstäblich atemberaubend intensive Gruselatmosphäre. Einziger Wermutstropfen: Ausgerechnet diesem Abschnitt fehlt es völlig an Rollenspiel-Elementen. Abgesehen von ein paar leichten Rätseln (etwa Generator aktivieren, um mit dem Fahrstuhl ins höhere Stockwerk zu kommen), die auch in einem Shooter hätten vorkommen können, läuft der Level zu geradlinig ab. Troika verspricht jedoch ein völlig offenes Ende und auch die sonstige spielerische Freiheit spricht dafür, dass dieser lineare Part eine Ausnahme darstellt.

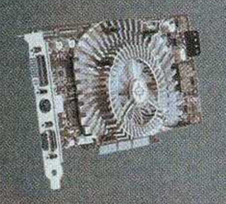
JUSTIN STOLZENBERG 

Als ich nach zwei Stunden aufhören sollte zu spielen, wäre ich beinahe auf die Knie gefallen, um nach einer Verlängerung zu flehen. Die fantastische Atmosphäre saugt den Spieler unwillkürlich in die düstere ***Bloodlines****-Welt hinein, auch wenn sich die Story anfangs etwas langsam entwickelt.*

Entwickler: Troika
Anbieter: Activision
Termin: Herbst 2004

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT





MAINBOARDS

ASUS		Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-X	S, L	A / nForce2	D	66,-
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA	A / nForce2	D	94,-
K8N	S, L, sA	754 / nF3-250	D+	89,-
K8N-E Deluxe	S, GL, F, sA	754 / nF3-250	D+	124,-
P5GD2 Deluxe	S, GL, F, sA, R	775 / i915P	D2	194,-
P5AD2 Premium	S, GL, F, R	775 / i925X	D2	264,-
P4P800 SE	S, GL, sA	478 / 865PE	D	99,-
P4C800-E Deluxe	S, GL, F, sA	478 / 875P	D+	174,-

ABIT		Sockel / Chip	RAM	€
AN7	S, L, F, sA	A / nForce2	D	97,-
AV8	S, GL, F, sA	939 / K8T800P	D	119,-

SAPPHIRE AGP-Grafikkarte

Atlantis Radeon 9600 Pro

- ATI Radeon 9600 Pro
- 256 MB DDR-RAM
- VGA & DVI
- TV-Out
- AGP 8x
- retail





109,- SAPPHIRE

ASROCK		Sockel / Chip	RAM	€
K7VT4A+	S, L	A / KT400A	D	33,-
K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741	D	39,-
P4i45E R3.0	S, L	478 / 845E	D	37,-
P4i45PE R3.0	S, L	478 / 845PE	D	44,-

GIGABYTE		Sockel / Chip	RAM	€
7N400 Pro2	S, GL, F, sA, R	A / nForce2	D	99,-
K8NSNXP-939	S, GL, F, sA	939 / nF3-250	D	199,-
6VTXE-A	S	FC / Pro133T	S+	69,-
8IPE775-G	S, GL	775 / i865PE	D	89,-
8I915P-G	S, GL	775 / i915P	D	109,-
8IPE1000-G	S, GL	478 / 865PE	D	79,-

MSI		Sockel / Chip	RAM	€
K7N2 Delta-L	S, L	A / nForce2	D	66,-
KT6 Delta-FISR	S, GL, F, sA	A / KT600	D	79,-
K8N Neo Platinum	S, GL, F, sA	754 / nF3-250	D	109,-
K8T Neo2-FIR	S, GL, F,sA	939 / K8T800	D	119,-
915G Combo-FR	S, V, GL, R	775 / i915G	D2	119,-
915P Neo2 Platinum	S, GL, F, sA, R	775 / i915P	D2	149,-
PT880 Neo-FISR	S, GL, F, sA	478 / PT880	D	76,-
865PE Neo2-PFS	S, GL, F	478 / 865PE	D	89,-

ECS ELITEGROUP		Sockel / Chip	RAM	€
K7VTA3 Rev. 6	S, L	A / KT333	D	34,-
K7VTA3 Rev. 5	S, L, F, R	A / KT333	D	39,-
741GX-M	µATX, S, V, L	A / 741GX	D	44,-
848P-A	S, L	478 / 848P	D	49,-
865PE-A	S, L	478 / 865PE	D	62,-
865G-M Deluxe	µATX, S, V, L	478 / 865G	D	77,-

VIA		Sockel / Chip	RAM	€
ML5000EA inkl. VIA Eden 533 MHz CPU	M-ITX, S, V, L	/ CLE266	D	119,-
MII12000 inkl. VIA C3 Nehemiah 1,2 GHz CPU	M-ITX, S, V, L, F	/ CLE266	D	209,-
PD10000 inkl. VIA C3 Nehemiah 1,0 GHz CPU	M-ITX, S, V, L	/ CLE266	D	169,-

SHUTTLE		Sockel / Chip	RAM	€
MN31L	µATX, S, V, L	A / nForce2	D	82,-
AN51R	S, GL, F, sA	754 / nF3-250	D	114,-

Verwendbaren Speicherbausteine: S: SD-RAM / +: auch ECC / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: sATA-RAID

CPU

Tagespreise!

INTEL®	MHz		GHz	tray	in-a-box
Celeron®	400	128	2,4	74,-	77,-
Celeron®	400	128	2,6		94,-
Celeron®	400	128	2,8		124,-
Celeron® D 325	533	256	2,53		84,-
Celeron® D 330	533	256	2,66	82,-	89,-
Celeron® D 335	533	128	2,8		119,-
Pentium® 4	800	512	2,8	189,-	194,-
Pentium® 4 Prescott	800	1.024	2,8E	184,-	189,-
Pentium® 4	800	512	3,0	199,-	209,-
Pentium® 4 Prescott	800	1.024	3,0E	194,-	199,-
Pentium® 4	800	512	3,2		249,-
Pentium® 4 Prescott	800	1.024	3,2E	234,-	239,-
Pentium® 4	800	512	3,4		329,-
Pentium® 4 520	800	1.024	2,8		179,-
Pentium® 4 530	800	1.024	3,0		199,-
Pentium® 4 540	800	1.024	3,2		234,-
Pentium® 4 550	800	1.024	3,4		299,-
Pentium® 4 560	800	1.024	3,6		444,-

AMD	MHz		GHz	tray	PIB
Sempron™ 2400+			1,66	62,-	69,-
Sempron™ 2500+			1,75	74,-	82,-
Sempron™ 2600+			1,83	84,-	92,-
Sempron™ 2800+			2,0	109,-	119,-
Athlon™ XP 2200+	266	Tho.	1,8	68,-	76,-
Athlon™ XP 2400+	266	Tho.	2,0	81,-	89,-
Athlon™ XP 2600+	333	Bar.	1,9	99,-	104,-
Athlon™ XP 2800+	333	Bar.	2,08	129,-	144,-
Athlon™ XP 3000+	333	Bar.	2,16	154,-	179,-
Athlon™ XP 3000+	400	Bar.	2,1	159,-	
Athlon™ XP 3200+	400	Bar.	2,2	199,-	209,-
Athlon™ 64 2800+		Cla.	1,8	139,-	149,-
Athlon™ 64 3000+		Newc.	2,0	164,-	179,-
Athlon™ 64 3200+		Newc.	2,2	209,-	219,-
Athlon™ 64 3400+		Cla.	2,2	269,-	289,-
Athlon™ 64 3500+ So939			2,2		333,-
Athlon™ 64 3800+ So939			2,4		619,-
Athlon™ 64 FX-53 So939			2,4		829,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON ValueRAM			Kit	Single
DDR	512 MB	333-CL2,5	100,-	96,-
DDR	512 MB	400-333	104,-	100,-
DDR	1,0 GB	333-CL2,5	189,-	234,-
DDR	1,0 GB	400-333	194,-	244,-

KINGSTON HyperX		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	333-222	109,-	104,-
DDR	512 MB	400-232	149,-	129,-
DDR	512 MB	500-344	174,-	169,-
DDR	512 MB	533-344	179,-	174,-

CORSAIR ValueSelect			Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL3	104,-	102,-
DDR	512 MB	400-CL2,5	109,-	104,-
DDR	1,0 GB	400-CL3	199,-	229,-

BUFFALO		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	333-CL2,5	89,-	86,-
DDR	512 MB	400-CL3	96,-	90,-
DDR	512 MB	400-CL2,5	104,-	99,-
DDR	1,0 GB	333-CL2,5	169,-	239,-
DDR	1,0 GB	400-CL3	179,-	249,-

GEIL		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	99,-	104,-
DDR	512 MB	400-233	109,-	114,-

PQI Turbo		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	104,-	99,-
DDR	512 MB	400-233	119,-	114,-
DDR	512 MB	400-232	129,-	124,-
DDR	512 MB	400-222	159,-	154,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
V9999GT/TD	AGP	128-DD / GF 6800	319,-
V9999GE/TD	AGP	256-D3 / GF 6800	409,-

MSI		MB / Chip	€
FX5200 Personal Cinema	AGP	128-DD / GF FX5200	134,-
NX6800-TD	AGP	128-DD / GF 6800TD	299,-
NX6800GT-TD	AGP	256-D3 / GF 6800GT	464,-

GAINWARD		MB / Chip	€
Ultra/1960 GS	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	289,-
Ultra/2400	AGP	256-D3 / GF 6800GT	469,-
CoolFX Ultra/2600 GS inkl. Wasserkühlung	AGP	256-D3 / GF 6800U	899,-

AOPEN		MB / Chip	€
6600GT-DV	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	239,-
MX4000-V	AGP	64-DD / GF MX4000	39,-
FX5200-DV	AGP	128-DD / GF FX5200	62,-
FX6800GT-DV	AGP	256-D3 / GF 6800GT	449,-
FX5200-V	PCI	128-DD / GF4 FX5200	79,-

SPARKLE		MB / Chip	€
SP7300M4T	AGP	64-DD / GF4 MX440-8X	39,-
SP8834T	AGP	128-DD / GF FX5200	54,-
AG40DT	AGP	128-DD / GF 6800	314,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
N52128TE	AGP	128-DD / GF FX5200	57,-
N68T256D	AGP	256-D3 / GF 6800GT	429,-

LEADTEK		MB / Chip	€
A350 XT TDH	AGP	128-DD / GF FX5900XT	184,-
A400 TDH	AGP	256-DD / GF 6800	299,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX300SE/T	PCIe	128-DD / Rad 300SE	74,-
EAX600XT/TD	PCIe	128-DD / Rad X600XT	179,-
EAX800XT/2TD	PCIe	256-DD / Rad. X800XT	619,-
AX800Pro/TD	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	449,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
9600 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9600 Pro	99,-
9600 Pro	AGP	256-DD / Rad. 9600 Pro	109,-
9600XT U.E.	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	179,-
9800 Pro Lite retail	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	209,-
9800 Pro U.E.	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	249,-
X800 Pro	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	449,-
X800XT Platinum	AGP	256-D3 / Rad. X800XT	569,-

CLUB3D		MB / Chip	€
7000	AGP	32-DD / Rad. 7000	29,-
9600XT	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	149,-
9600 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9600 Pro	94,-
X800 Pro	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	469,-
9250	PCI	128-DD / Rad. 9250	66,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
RX80T256	PCIe	256-D3 / Rad. X800XT	549,-
R80P256D	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	439,-
R80X256V Platinum	AGP	256-D3 / Rad. X800XT	539,-

MSI		MB / Chip	€
X800XT-VTD	PCIe	256-D3 / Rad. X800XT	579,-
RX9200 SE-T	AGP	128-DD / Rad. 9200SE	46,-
RX9800 Pro-TD	AGP	128-DD / Rad. 9800Pro	199,-

HIS		MB / Chip	€
9800 Pro IceQ	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	269,-
X800 Pro IceQ	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	499,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	64,-
WD1200JB	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	79,-
WD1600JB	U-100	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	114,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	49,-
6Y080P0	U-133	80	9 / 8.192 / 7.200	64,-
6Y120P0	U-133	120	9 / 8.192 / 7.200	79,-
6Y200P0	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	114,-
5A300J0	U-133	300	10 / 2.048 / 5.400	219,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SV0802N	U-133	80	9 / 2.048 / 5.400	59,-
SP1203N	U-133	120	9 / 2.048 / 7.200	82,-
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	94,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	59,-
HDS722512	U-100	120	8 / 8.192 / 7.200	81,-
HDS722516	U-100	160	8 / 8.192 / 7.200	89,-
HDS724040	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	379,-

S-ATA

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
6Y080M0	80	9 / 8.192 / 7.200	66,-
6Y160M0	160	9 / 8.192 / 7.200	94,-
7Y250M0	250	9 / 8.192 / 7.200	174,-
6B300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	199,-

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD360GD	36	5 / 8.192 / 10.000	109,-
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	189,-
WD1600JD	160	9 / 8.192 / 7.200	99,-
WD2000JD	200	9 / 8.192 / 7.200	124,-
WD2500JD	250	9 / 8.192 / 7.200	179,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS722580	80	9 / 8.192 / 7.200	66,-
HDS722516	160	9 / 8.192 / 7.200	99,-
HDS722525	250	9 / 8.192 / 7.200	174,-
HDS724040	400	8 / 8.192 / 7.200	389,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
SP0812C	80	9 / 8.192 / 7.200	69,-
SP1213C	120	9 / 8.192 / 7.200	86,-
SP1614C	160	9 / 8.192 / 7.200	99,-

DVD-RECORDER

250 GB U-100 Festplatte

WD WD2500JB

- 9 ms
- 8 MB Cache
- 7.200 UPM



169,- Western Digital

DVD±RW ATAPI	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-1604P	16x / 4,0x		119,-
BENQ DW-1620	16x / 2,4x		99,-
LG GSA-4160B	16x / 2,4x	94,-	99,-
LITEON SOHW-1633S	16x / 2,4x		97,-
MSI DR16-B	16x / 2,4x		104,-
NEC ND-3500A	16x / 4,0x	89,-	104,-
NEC ND-6500A Slim	8x / 2,4x	139,-	
PHILIPS DVDRW885	8x / 2,4x	66,-	
PHILIPS DVDRW1640K	16x / 2,4x	89,-	
PIONEER DVR-K14 Slim	8x / 2,4x	129,-	
PIONEER DVR-108	16x / 4,0x	99,-	
PLEXTOR PX-712A	12x / --		109,-
PLEXTOR PX-716A	16x / 4,0x	129,-	139,-
SAMSUNG TS-H552B	16x / 2,4x		89,-

DVD±RW USB 2.0	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret.
IOMEGA SuperDVD	16x / 2,4x		149,-
LG GSA-5120	12x / 2,4x		164,-
LITE ON SOHW-1633SX	16x / 2,4x		139,-
PLEXTOR PX-708UF2 +FW	8x / --		229,-
PLEXTOR PX-712UF +FW	12x / --		244,-



Immer für Sie da

24-Stunden-Bestellannahme unter 0 18 05 - 90 50 40 (€ 0,12/Min.) - auch an Sonn- & Feiertagen. Oder lassen Sie sich zurückrufen: CallMe™ für Community-Mitglieder.



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: ab sofort finden Sie bei uns die neusten und aktuellsten Bestseller aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.





WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,12 / Minute

KOMMUNIKATION

Router

Diverse	Mbit/s	Art	€
ADSL Router	10/100	DSL	34,-
DEVOLO ML ADSL Modem	10/100	DSL	139,-
D-LINK DI-604	10/100	DSL	34,-
D-LINK DI-304	10/100	DSL	139,-
NETGEAR RP614	10/100	DSL	39,-
NETGEAR FR114P	10/100	DSL	82,-
NETGEAR DG834B	10/100	DSL	94,-

Wireless DSL Modem/Router

NETGEAR DG834GB

- 4x 10/100 MBit/s RJ-45
- 54 Mbit/s Wireless-LAN (IEEE 802.11b/g)
- 128-Bit Verschlüsselung
- integriertes DSL-Modem (RJ-11)
- Hardware-Firewall
- einfache Installation



89,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card v2.1	ISDN	PCI	64,-
FRITZ!Card v2.1	ISDN	USB	69,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PCMCIA	174,-
FRITZ!Card DSL v2.0	DSL	PCI	79,-
FRITZ!Card DSL USB v2.0	DSL	USB	89,-
BlueFRITZ! USB v2.0	ISDN	USB	44,-

DEVOLO	Art	Typ	€
MicroLink 56k	analog	PCI	27,-
MicroLink 56k Fun	analog	USB	44,-
MicroLink ADSL	DSL	PCI	64,-

Diverse	Art	Typ	€
56K Voice Modem	analog	PCI	14,-
56K Voice Modem	analog	seriell	28,-
128K ISDN Adapter	ISDN	PCI	27,-
ACER 128 Surf	ISDN	PCI	39,-

Wireless LAN

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WG511	54	PCMCIA	44,-
WG111	54	USB	59,-
WG602	54	Access Point	94,-
WGT634U +USB2.0	54	Router	139,-
WG311T	108	PCI	69,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G520	108	PCI	59,-
DWL-G650	108	PCMCIA	49,-
DWL-2100AP	108	Access Point	104,-
DI-624	108	Router	104,-

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138g	54	PCI	29,-
WL-100g	54	Cardbus	39,-
WL-500g	54	Access Point	84,-

PC-GEHÄUSE

LIAN LI	Farbe	Typ	Netzteil	€
PC-3077B	schwarz	Midi	--	129,-
PC-50	silber	Midi	--	84,-
PC-60	silber	Midi	--	119,-
PC-6077B	schwarz	Midi	--	159,-
PC-7	silber	Midi	--	109,-
PC-V1000	silber	Midi	--	219,-
PC-V1200	silber	Midi	--	259,-
PC-V2000	silber	Midi	--	279,-
PC-70	silber	Big	--	199,-
PC-7077	silber	Big	--	269,-
PC-7077B	schwarz	Big	--	279,-

alle LIAN LI Gehäuse sind aus Aluminium

THERMALTAKE	Farbe	Typ	Netzteil	€
XaserIII V1000A *	schwarz	Midi	--	139,-
XaserIII V2000+	silber	Midi	--	169,-
Tsunami VA3000SNA *	silber	Midi	--	129,-

* inkl. Window Kit

AOPEN	Farbe	Typ	Netzteil	€
QF50C	silber/blau	Midi	300 W	53,-
H500B	silber	Midi	300 W	79,-
H600A	silber/schwarz	Midi	350 W	94,-
H700B	silber	Big	400 W	139,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzteil	€
A-330	grau	Midi	300 W	39,-
SILVER-LINE	silber	Midi	300 W	44,-
BLUE-LINE	blau	Midi	--	29,-
BLACK-LINE	schwarz	Midi	300 W	44,-
ASUS TA-211	weiß	Midi	350 W	79,-
AVANCE B031	schwarz	Midi	--	44,-
AVANCE B031	grau	Midi	300 W	64,-
CASETEK C-1018	schwarz	Midi	--	64,-
ENERMAX CS-335TA	schwarz	Midi	--	69,-
SHARKOON Acrylic-Showcase Kit				99,-

BAREBONES

SHUTTLE	Sockel	Chip	€
XPC SK41G	A	KM266	169,-
XPC SN45GV3	A	nForce2	234,-
XPC SN95G5	939	nForce3Ultra	329,-
XPC SB61G2V3	478	i865G	249,-
XPC ST61G4	478	ATI 9100 IGP	299,-
XPC SB75G2VP	478	i875P	329,-

AOPEN	Sockel	Chip	€
XC Cube EX65	478	i865PE	169,-
XC Cube EZ65 schwarz	478	i865G	179,-
XC Cube EA65-II	478	i865G	379,-

MSI	Sockel	Chip	€
Hermes 845GV	478	i845GV	159,-
MEGA 180 Deluxe	A	nForce2	319,-
MEGA 865 Deluxe	478	i865G	319,-

ECS ELITEGROUP	Sockel	Chip	€
EZ-Buddie D1V7-2	A	KM400	139,-
EZ-Buddie D2S4-3	478	SiS661FX	139,-
EZ-Buddie D2I14-3	478	i865G	279,-

BIOSTAR	Sockel	Chip	€
iDEQ 200N	A	nForce2	179,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme	€
ALTERNATE PC System Athlon XP 2200+, 256 MB DDR-RAM, 80 GB HDD, Combo	419,-
ALTERNATE PC System Athlon XP 3000+, 512 MB DDR-RAM, 120 GB HDD, DVD-ROM	669,-
ALTERNATE PC Office Celeron 2,4 GHz, 256 MB DDR-RAM, 60 GB HDD, DVD-ROM	379,-
ALTERNATE PC Deluxe Pentium 4 2,8 GHz, 512 MB DDR-RAM, 120 GB HDD, DVD±RW	899,-
ALTERNATE PC Premium Rev. 2.0 Pentium 4 520, 512 MB DDR-RAM, 80 GB HDD, DVD±RW	599,-

Notebooks	€
ASUS A3513LBP Celeron-M 330, 15,0", 256 MB, 40 GB, Combo, XP Pro	959,-
ELITEGROUP A535 Duron 850 MHz, 14,1", 256 MB, 30 GB, CD-RW, WLAN	649,-
JVC MP-XV941DE Pentium-M 1,0 GHz, 8,9", 256 MB, 40 GB, DVD-RW, XP Pro	2.099,-
MAXDATA Pro 7000DX Pentium-M 715, 15,0", 512 MB, 40 GB, Combo, WLAN, XP Pro	1.289,-
SAMSUNG P28 XTM 1500 Pentium-M 715, 15,0", 512 MB, 40 GB, DVD±RW, WLAN, XP Home	1.229,-

GAMES

Action	€
Asterix und Obelix XXL	28,-
Battlefield 1942	44,-
Battlefield Vietnam	48,-
Battlefield 1942 The Road to Rome (Add on)	16,-
Battlefield 1942 Secret Weapons of World War II (Add on)	29,-
Battlefield 1942 World War 2 Anthology	49,-
Catwoman	49,-
Conflict Vietnam	43,-
Dead Manis Hand	28,-
Delta Force Black Hawk Down Team Sabre (Add on)	24,-
Half Life	12,-
Half Life Generation V3	27,-
Joint Operation	44,-
Knight of the Temple Infernal Crusade	49,-
Raven Shield Gold Edition	32,-
Shrek 2	37,-
Spiderman The Movie 2	42,-
Thief Deadly Shadows	47,-
Unreal Tournament 2004	47,-
Vietcong Purple Haza	35,-

Rollenspiele & Adventures	€
Final Fantasy XI Online	47,-
Myst 4	47,-
Sacred	47,-
The Complete Chronicles Gold	47,-

Strategie	€
Age of Mythology Titans (Add on)	27,-
Anno 1503	29,-
Anno 1503 Schätze, Monster und Piraten (Add on)	19,-
C&C Generäle	39,-
C&C Generäle Die Stunde Null (Add on)	19,-
Codename Panzers	49,-
Die Siedler Das Erbe des Königs	47,-
Fairstrike	44,-
Ground Control 2	45,-
Korea Forgotten Conflict	39,-
Medieval Battle Collection	24,-
Port Royale 2	44,-
Soldiers Heroes of World War II	44,-
Spellforce The Order of Dawn	43,-
Warcraft 3 Reign of Chaos	18,-
Warcraft 3 Frozen Throne (Add on)	25,-
Warcraft 3 Battlechest	36,-

Sport & Simulation	€
Die Sims 2	47,-
Die Sims Hokus Pokus	29,-
Die Sims Super Deluxe	49,-
Die Sims Super Deluxe XL	49,-
DTM Race Driver 2	45,-
Flight Simulator 2004	64,-
Need for Speed Underground	49,-
Richard Bruns Rally	42,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen	Anschluss	€
CHERRY G83-6105 Business	PS/2	16,-
CHERRY CyMotion Master XPress	PS/2, USB	36,-
CHERRY G80-11900 Adv. (Touch Pad)	PS/2	99,-
LOGITECH Media Keyboard	PS/2	21,-
LOGITECH Cordl. Desktop MX BT	PS/2, USB	134,-
MS WL Optical Deskt. Elite Executive	PS/2, USB	89,-
SHARKOON Luminous Keyboard	PS/2	24,-
SHARKOON Luminous Keyboard III in verschiedenen Farb-Layouts	PS/2	39,-

Joysticks	Anschluss	€
SAITEK Cyborg EVO	USB	32,-
SAITEK X45 Flight Stick	USB	77,-
THRUSTMASTER Afterburner FFB	USB	84,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH Precision USB	USB	13,-
LOGITECH Dual Action GamePad	USB	22,-

Mäuse	Anschluss	€
LOGITECH MX310 Optical Mouse	PS/2, USB	32,-
LOGITECH MX510 Optical Mouse	PS/2, USB	47,-
LOGITECH MX1000 Cordless Optical	PS/2, USB	69,-
MS IntelliMouse Explorer Platinum	USB	35,-
MS Wireless Optical Stand. Black	USB	26,-
MS Wireless IM Explorer Night	USB	44,-

Mauspads & Zubehör		€
Mousebungee V2	verschiedene Farben	17,-
COMPAD SpeedPad	verschiedene Farben	ab 18,-
EVERGLIDE Ricochet	verschiedene Farben	22,-
FUNC sUrface 1030	verschiedene Farben	27,-
RADPADZ Ratpad GS		20,-
SHARKOON Luminous Mouse Pad		19,-

Gamertaschen			€
NATPAQ T-Paq 2.0 LAN Bag	silber	für Midi/Big	84,-
SHARKOON Gamer Bag	blau o. rot	für Midi/Big	24,-

DRUCKER

Tinte	Anschluss	€
HP DeskJet 5652	Par./USB	114,-
EPSON Stylus C46	USB	59,-
EPSON Stylus C86	Par./USB	94,-
EPSON Stylus Photo R300	USB	164,-
CANON PIXMA iP1500	USB	54,-
CANON PIXMA iP3000	USB	114,-
CANON PIXMA iP4000	Par./USB	129,-
CANON PIXMA iP5000	USB	179,-

Laser	Anschluss	€
HP LaserJet 1010	USB2.0	159,-
HP LaserJet 1012	USB2.0	214,-
HP LaserJet 1300	Par./USB	339,-
HP LaserJet 3015 (Sc./Ko.)	Par./USB2.0	374,-
BROTHER HL-1430	Par./USB	169,-
BROTHER HL-5140	Par./USB2.0	249,-
BROTHER HL-6050	Par./USB2.0	449,-
BROTHER MFC-9880 (Sc./Ko./Fax)	Par./USB	489,-

MONITORE

TFT	Farbe	Zoll		€
BELINEA 101536	gr	15,0	Sound	259,-
BENQ FP767-12	gr	17,0	Sound	339,-
BENQ FP937s-12	gr	19,0	DVI-D	499,-
CTX S701BA	bl	17,0	Sound	319,-
CTX S960A	gr	19,0	Sound	429,-
CTX F962G	si	19,0	DVI-D/Sound	599,-
EIZO L557	gr	17,0	DVI-D/Sound	529,-
EIZO L767	gr	19,0	DVI-D/USB/Snd	759,-
EIZO L885	gr	20,1	DVI-I	1.099,-
IIYAMA PL E431S	gr si bl	17,0	DVI-D/Sound	429,-
SAMSUNG 710N	si	17,0		354,-
SAMSUNG 910T	si	19,0	DVI-D	569,-
SAMSUNG 193P	si	19,0	DVI-D	729,-
SAMSUNG 213T	si	21,3	DVI-D	999,-

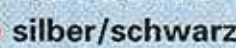
CRT	kHz	Zoll		€
BELINEA 108035	125	21,0	Flat	419,-
IIYAMA HM903DT	130	19,0	Flat/USB/Sound	359,-
PHILIPS 109B50	97	19,0	Flat	209,-
SAMSUNG 795DF	85	17,0	Flat	142,-
SAMSUNG 997DF	96	19,0	Flat	224,-

Farbabkürzungen: gr = grau / si = silber / bl = schwarz

17,0" TFT-Monitor

SAMSUNG 701T

- 43,0 sichtbares Bild
- Helligkeit: 300 cd/m²
- Kontrast: 600:1
- Reaktionszeit: 12ms
- VGA & DVI-D
- silber/schwarz




389,-









2003 wurde ALTERNATE zum „Shop des Jahres" (PC Praxis), zum „Hardwareversender des Jahres" (PC Games Hardware) und zum „Anbieter des Jahres" (PC Direkt) gewählt. Danke für Ihr Vertrauen und Ihre Anerkennung!

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 2-3 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

Öffnungszeiten IT-Store:
Mo-Fr: 10:00-20:00 Uhr
Sa: 9:00-16:00 Uhr



LANDSCHAFTSMALEREI Mein Königreich für ein Pferd und eine neue Grafikkarte.

CHARAKTERKOPF Alternde Spielfiguren mit beeindruckenden Gesichtsdetails.



SCHUPPENPROBLEM Wo dieser Kroko-Verschnitt hinhaut, wächst so leicht kein (wunderhübsches) Gras mehr.

Elder Scrolls 4: Oblivion

Vorhang auf für die nächste Grafik-Engine-Generation: Bethesda verspricht für den Morrowind-Nachfolger einen technischen Quantensprung.

Der epische Anspruch war atemberaubend, mit dem **Elder Scrolls: Arena** vor zehn Jahren die PC-Welt betrat. Tausende von Dungeons, Charakteren und Städte in einem Spielszenario von überwältigender Größe machten ebenso neugierig wie die damals ungewöhnliche 3D-Grafikperspektive. Allerdings sahen alle Orte irgendwie gleich aus und beim Herumirren in zufallsgenerierten Dungeons verlor mancher Held den Spielspaß-Faden. „Wir achten viel stärker darauf, wie der Spieler mit dem Umfang der Welt umgeht, ohne sich überwältigt zu fühlen. Letzteres passierte in unseren früheren Titeln zu häufig", räumt Todd Howard ein. Der Projektleiter von **Elder Scrolls 4: Oblivion** will damit einen Trend fortsetzen, der schon bei Teil 3 namens **Morrowind** spürbar war: stärkere Betonung von Story und mehr Hilfestellungen, damit Sie sich in der großen, weiten Welt nicht verloren fühlen.

Der Herr der Shader

Die ersten Bilder von **Oblivion** sprechen für sich, eine für nicht näher definierte „Hardware von morgen" gebaute Engine verspricht filmreife Grafik. Stimmige Ausleuchtung, detaillierte Mimik, Shader satt und Havok-Physik erwecken die Spielwelt zum Leben. Besonders stolz ist man bei Bethesda auf das Verhalten der computergesteuerten Charaktere. Ein neues System namens „Radiant-KI" versorgt die NPCs mit einer Art „Zu erledigen"-Liste. Todd Howard: „Wenn du dir andere Spiele ansiehst, gibt es einiges an gutem Charakterverhalten, aber das meiste davon ist geskriptet. Für **Oblivion**, mit seinen tausenden von NPCs, entwickelten wir einen Rund-um-die-Uhr-Zeitplan für jeden Charakter, der dabei stets mitdenkt." Die Spielfiguren folgen Zielen wie zu gewissen Tages- und Uhrzeiten zu schlafen, zu essen oder in die Kirche gehen zu wollen. Dabei reagieren sie flexibel auf die dynamische Umwelt und können improvisieren: Wer kein Geld hat, um sich eine Brotzeit zu kaufen, zieht zum Beispiel Jagen oder Stehlen in Erwägung.

Kämpfe mit Action-Schwung

Typisch für die Serie ist die große Auswahl an Rassen und Berufsklassen für Ihren Einzelhelden, der beliebig böse oder gut agieren darf. Sie können nach Belieben die Missionen des roten Storyfadens verfolgen oder einfach die Spielwelt erforschen und sich in verschiedenen Gilden in der Hierarchie hocharbeiten. Bei allem statistischen Unterbau setzt das Echtzeit-Kampfsystem auf Ego-Ansicht-Action mit verschiedenen Schlagtechniken. Wesentliche Neuerung laut Todd Howard: „Es wird kein unsichtbarer Würfel mehr gerollt, um über einen Treffer zu entscheiden. Du glaubst nicht, wie viele Leute das bei **Morrowind** verwirrt hat. Deine Statistikwerte bestimmen jetzt, wie viel Schaden du anrichtest, aber nicht mehr, ob du überhaupt triffst."

HEINRICH LENHARDT 

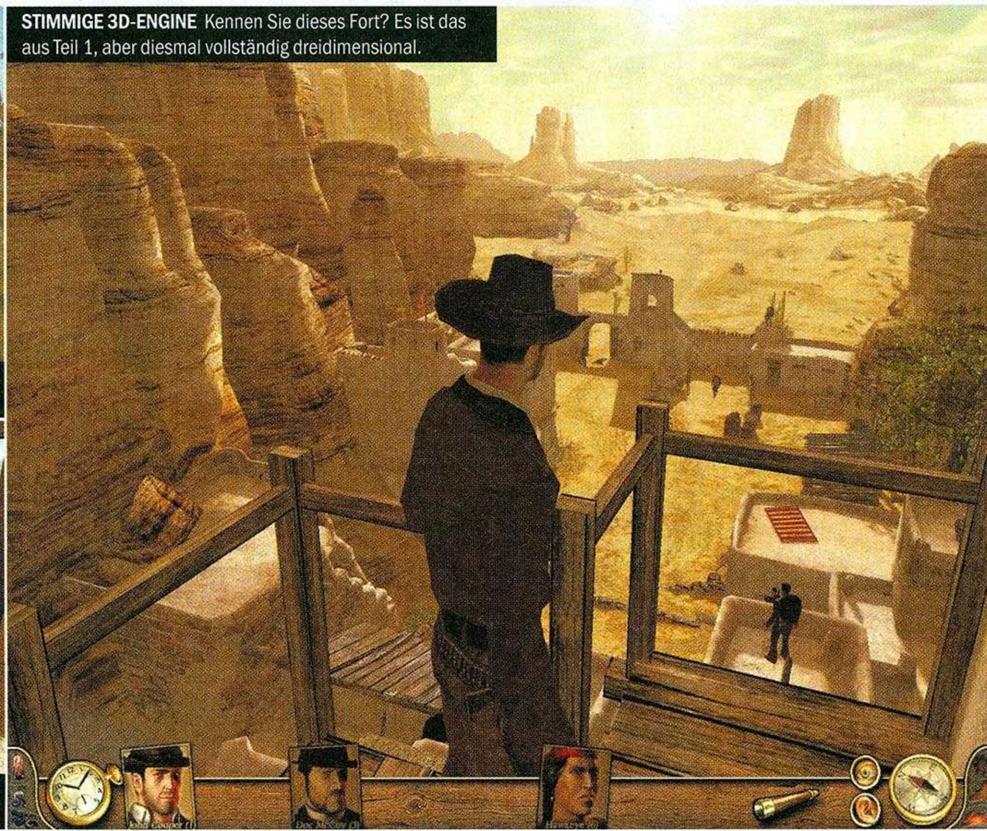
Bevor Sie sich angesichts der wonnigen Screenshots in eine fiebrige Ekstase hinein vorfreuen, heißt es abwarten und nachrüsten – Bethesda macht derzeit noch keine Angaben zur Mindestkonfiguration. Betrachten wir das Projekt deshalb vorerst als Grafikstudie mit vertrauenserweckendem spielerischen Stammbaum. Vorgänger ***Morrowind*** *war 2002 ein echtes Genre-Highlight.*

Entwickler: Bethesda Softworks
Anbieter: Noch nicht bekannt
Termin: 2005



HINTERHALT Der Sichtkegel der Gegner wird vom Busch blockiert – Cooper versteckt sich.

HUGH! Der Indianer Hawkeye mit seinem Messer übernimmt die Schleichattacken.



STIMMIGE 3D-ENGINE Kennen Sie dieses Fort? Es ist das aus Teil 1, aber diesmal vollständig dreidimensional.

Desperados 2

Das Spieldesign um Strategie und Taktik stand, da wollten die Entwickler mehr: Jetzt bekommt Desperados 2 einen Action-Einschlag.



COWBOY COOPER

John Cooper, der Held des ersten Teils, wird im Nachfolger 25 Missionen lösen, von Gefängnisausbrüchen bis hin zu Zugüberfällen. Zur Seite stehen ihm fünf weitere Helden, darunter ein Indianer, der ein Beil schleudert, oder ein Scharfschütze, der Gegner auf die Distanz beschießt.

Als Revolverheld Cooper vor drei Jahren den Wilden Westen zähmte, indem er den Ganoven El Diabolo dingfest machte, war **Desperados** noch ein Echtzeit-Taktikspiel. Eines wie **Commandos**, nur mit Cowboys und Indianern. Der Nachfolger bricht aus dem Korsett aus, um auch Actionspieler anzusprechen: Statt ausschließlich aus der Vogelperspektive zu taktieren, setzen Sie die Kamera auf Wunsch direkt hinter die Spielfigur. Dort schieben Sie das Fadenkreuz mit der Maus hin und her, bis es auf den Gegner zeigt – und drücken ab.

Wie schon im Vorgänger spielt Cooper die Hauptrolle. Der Untertitel **Cooper's Revenge** lässt spekulieren: Was hat es mit dem Rachefeldzug auf sich? Die Entwickler schweigen, der Spannung wegen, aber es sei etwas sehr Persönliches, heißt es. Welche Aufgabe es auch ist, Sie kämpfen in Indianerdörfern, Canyons, Western- und Geisterstädten. Natürlich wieder im Team: Da ist ein Indianer, der sich aufs lautlose Messerwerfen versteht; oder ein Scharfschütze, der in Wachtürmen zur Höchstform aufläuft, weil er von dort aus das gesamte Gebiet überblicken kann. Tatsächlich bietet die dreidimensionale **Desperados 2**-Grafik-Engine eine enorme Weitsicht: Kein einziges Objekt in der Ferne versinkt im Wüstenstaub, alles ist zu sehen.

Wie im Film

Die Westernregeln schreiben vor: In Saloons hat es zu Faustkämpfen zu kommen, in denen Stühle auf Köpfe schlagen, Tische auseinander brechen und Whiskey-Flaschen zerbersten. Solche Szenen soll es in **Desperados 2** auch geben, unterstützt von einer Physik-Engine, die Gegenstände realistisch in Mitleidenschaft zieht. Doch das ist Zukunftsmusik. Immerhin haben die Entwickler noch Zeit, bis Ende 2005 ist es lange hin.

THOMAS WEISS



Das Grafikgerüst steht und gefällt, jetzt müssen die Missionen rein. Ein Jahr plant Spellbound ein, um taktische Einsätze auszuknobeln. Ähnliche Kopfnüsse wie die aus den Vorgängern soll es geben, nur mit mehr Action und in wunderschöner Grafik. Ich drücke die Daumen, dass alles nach Plan läuft!

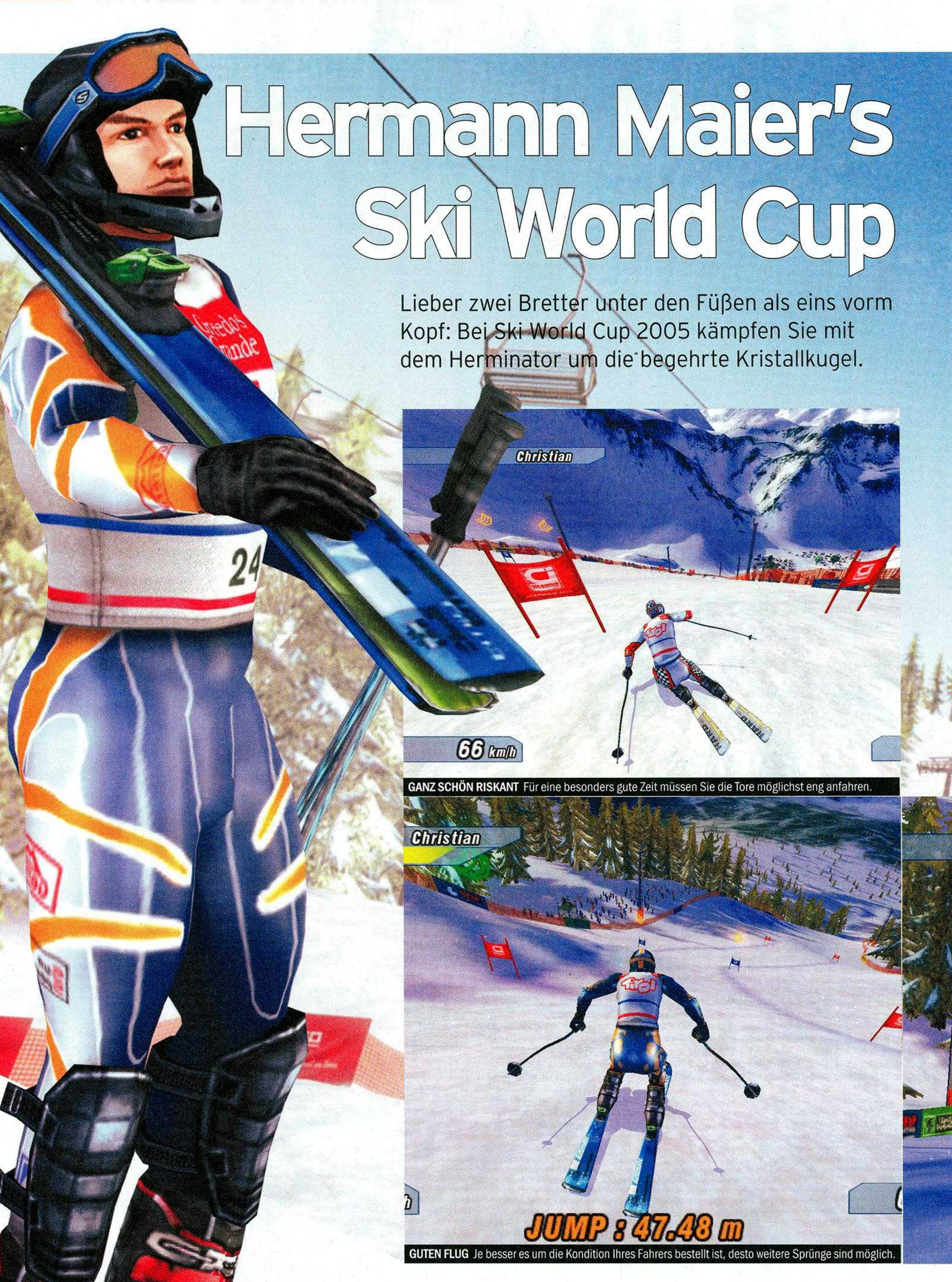
Entwickler:	Spellbound
Anbieter:	Noch nicht bekannt
Termin:	Ende 2005



www.xpandrally.com
Tunen, Gas geben & Karriere machen!
„Sehr gut – da kriegt es selbst Colin mit der Angst zu tun!"
„XR ist ein echter Hingucker und liefert eine Grafik, die sich gewaschen hat. [...] Der mitgelieferte Editor beschäftigt Bastelfreunde für Monate."
TESTURTEIL 85
PC Action 11/2004
„Erstklassige Grafik und Super Arcade-Modus"
„Tolle Grafik, eine ordentliche Fahrphysik, abwechslungsreiche Spielmodi, variantenreiche sowie kreuz und quer befahrbare Strecken inklusive des mitgelieferten Editors überzeugen auf der ganzen Linie."
TESTURTEIL 82
PC Games 11/2004
„Grafisch definitiv eines der besten Spiele auf dem Markt"
„Die extrem reale Fahrphysik, die schöne Grafik und das tolle Spielgefühl machen diesen Titel wahrlich zu dem, was die Verpackungsrückseite verspricht: Einem neuen Stern am Rallye-Himmel!"
TESTURTEIL 87
Justgamers.de 11/2004
„Das Need for Speed: Underground der Rallye-Spiele"
„Optisch weit besser als die Konkurrenz, spielerisch trotz aller Realismus-Ansätze doch eher simpel gestrickt und dank allerlei Tuning-Möglichkeiten ein Fest für Schrauber und Bastler."
TESTURTEIL 84
4Players.de 11/2004
„Ein neuer Stern am Rallye-Himmel "
„XR lässt uns tatsächlich glauben, dass wir uns am Steuer eines mehrere Hundert PS starken Boliden befinden, der nur einen Wunsch kennt: Lass uns das Gelände umpflügen."
TESTURTEIL 90
gamezone.de 11/2004
xpand rally
Xpand Rally bringt neuen Schwung ins Rallye-Genre:
Unglaubliche Grafik-Effekte in zerstörbarer Umgebung
Lebensnahes Fahrerlebnis mit fotorealistischen Szenarien
Fahrphysik mit Rallye-Profis entwickelt
Schadensmodell für Wagen UND Fahrer
Editor für eigene Strecken, Autos und Mods
PC CD-ROM xtreme realism
XR xpand rally
PC CD
Jetzt im Handel erhältlich oder bestellen unter www.Softunity.com
techland
DEEP SILVER

Hermann Maier's Ski World Cup

Lieber zwei Bretter unter den Füßen als eins vorm Kopf: Bei Ski World Cup 2005 kämpfen Sie mit dem Herminator um die begehrte Kristallkugel.



GANZ SCHÖN RISKANT Für eine besonders gute Zeit müssen Sie die Tore möglichst eng anfahren.

GUTEN FLUG Je besser es um die Kondition Ihres Fahrers bestellt ist, desto weitere Sprünge sind möglich.

Der Berg ruft, die Spielehersteller folgen und bringen vor Weihnachten noch ihre Wintersportsimulationen auf den Markt. Besonders gute Chancen auf einen Podiumsplatz hat **Hermann Maier's World Ski Cup 2005** – wovon wir uns bei einer Reihe todesverachtender Abfahrten anhand Beta-Version überzeugt haben.

Mach den Hermann!

Dank der offiziellen Lizenz des österreichischen Skiverbands ÖSV werden sich neben dem „Herminator" weitere Profi-Wintersportler aus der Alpenrepublik im fertigen Spiel tummeln. Gemeinsam mit einer Reihe fiktiver Pistenrowdys jagen Sie alle 30 Strecken der diesjährigen Weltcup-Saison (darunter Garmisch, Kitzbühl, Beaver Creek) hinab, die ihren realen Vorlagen möglichst originalgetreu nachempfunden wurden. Inklusive aller Sprünge, Unebenheiten sowie authentischer Gefälle.

Alles unter Kontrolle

Im Gegensatz zu den detaillierten und flüssig animierten Fahrern wirken die fröstelnden Fans noch etwas geplättet – grafisch reißt die Beta-Version von **Ski World Cup 2005** noch keine Latschenkiefern aus. Dafür überzeugt die direkte Steuerung auf Anhieb. Neben den Links-Rechts-Schwüngen können Sie auch kanten, um engere Kurven zu kratzen, oder zwecks Temporhöhung in die Hocke gehen. Das ist auch nötig, um gegen die mitunter übermenschlich starken PC-Gegner zu bestehen.

Bretter, die die Welt bedeuten

Spitze des Spielspaß-Gipfels dürfte der Weltcup-Modus werden, bei dem Sie mit einem untalentierten Skifahrer nach der Kristallkugel streben. Mit jedem Rennen steigern Sie rollenspielähnlich Ihre Fähigkeiten, um es schließlich auch mit Hermann Maier und Co. aufnehmen zu können. Schade, dass es keinen Mehrspieler-Modus gibt – Aprés-Ski-Stimmung wäre garantiert.

CHRISTIAN SAUERTEIG



Hermann Maier wäre stolz auf mich. Als Pistensau stürze ich mich nämlich ohne Rücksicht auf Leib und Leben die schneebedeckten 3D-Berge hinunter und krache, öfter als mir lieb ist, in die Fangzäune. Werden die Kanten des zu hohen Schwierigkeitsgrads geschliffen, erwartet uns eine spaßige Ski-Simulation.

Entwickler: Jowood
Anbieter: Jowood
Termin: 03. Dezember 2004

AUTHENTISCH Die Strecken der Weltcup-Saison sind originalgetreu nachgebildet.

Almrausch und Pulverschnee

Wer am Ende der Ski-Weltcup-Saison ganz oben auf dem Treppchen stehen möchte, muss gleich in vier unterschiedlichen Disziplinen besser als die Konkurrenz sein. PC Games stellt sie Ihnen vor.



Abfahrt
Mit bis zu 160 Stundenkilometern schliddern Sie bei der Königsdisziplin des Ski-Alpin die Berge herunter. Wenige Richtungswechsel sorgen für ein hohes Tempo.



Slalom
Den langsamsten und technisch anspruchsvollsten Wettbewerb charakterisieren im Abstand von wenigen Metern gesetzte Tore. Ein Slalom besteht aus zwei Läufen.



Riesen-Slalom
Bei der schnelleren der beiden Technik-Disziplinen ist ein flüssigerer und gleitenderer Rhythmus als beim Slalom möglich, da die Tore weniger eng gesetzt sind.



Super-G
Bei der zweiten Speed-Disziplin im alpinen Ski-Zirkus ist die Strecke kürzer als bei der Abfahrt und die Tore stehen enger. Dafür ist der Parcours technisch anspruchsvoller.



DURCHZUGSSTARK Nur mit einem getunten Motor haben Sie in den späteren Rennen Chancen.

TALFAHRT Die hell erleuchtete Skyline von Bayview bei Nacht ist eine Augenweide.



GESCHWINDIGKEITSRAUSCH Das Geschwindigkeitsgefühl wirkt noch einen Tick glaubwürdiger als im Vorgänger.

NfS Underground 2

Tiefer, breiter, schneller: Die Fortsetzung des rasanten Publikumslieblings bietet eine offene Spielwelt und mehr europäische Fahrzeuge.

Tuning-Eldorado

NfS Underground 2 eröffnet noch mehr Tuning-Möglichkeiten als bisher.

EA Blackbox setzt Ihrer Fantasie keine Grenzen. An Ihrem Boliden lässt sich so gut wie jedes Teil modifizieren. Vom Außenspiegel über eine Unterbodenbeleuchtung bis hin zum Seitenschweller. Im Modus „Performance Tuning/Dyno" probieren Sie anhand eines Telemetrieprogramms wie bei der Formel 1 aus, wie sich die Änderungen auf die Rundenzeiten auswirken.



Jeden Augenblick springt die Ampel auf Grün. Ihr Puls steigt. Sie werfen einen letzten Blick aus dem Seitenfenster. Neben Ihnen heult der Wankelmotor eines RX-8 auf. Hoffentlich kann Ihr GTI mithalten. Ordentlich aufgemotzt haben Sie ihn ja, bloß reicht das? Genug gezweifelt, die Ampel zeigt Grün! Sie drücken das Gaspedal runter, Reifen quietschen, Ihr Golf schnellt nach vorne. Aber der Mazda hält mit. Frontschürze an Frontschürze heizen Sie durch das nächtliche Bayview, das sehr an Los Angeles erinnert. Rücksicht auf andere Verkehrsteilnehmer wird nicht genommen. Alles, was zählt, ist der Sieg. Und den fährt ein, wer einen Vorsprung von 300 Metern zum Gegner besitzt. Der neue Spiel-Modus Outrun verspricht einen Heidenspaß. In diesem Modus können Sie nicht nur ein rund 200 Kilometer langes Streckennetz nach Herzenslust erkunden, sondern auch jede x-beliebige Tuning-Karosse zum Duell herausfordern. Einfach wie in der eingangs geschilderten Szene auf Augenhöhe an das gewünschte „Opfer" heranfahren, etwas mit dem Gas spielen und los geht's! Das ist aber längst nicht alles, was sich zum Vorgänger geändert hat. Die Kampagne ist in **NFS Underground 2** weniger linear und die bewährten Spielvarianten werden neben Outrun um vier weitere, etwa Downhill Drift, aufgestockt. Und was ist mit neuen Fahrzeugen? Auch wenn wieder fernöstliche Proletenschlitten den Löwenanteil bilden, wartet **NFS Underground 2** mit deutlich mehr amerikanischen und europäischen Karossen auf. Freuen Sie sich unter anderem auf eine Probefahrt im Hummer, Cadillac Escalade, Ford Mustang GT, Opel Corsa und Peugeot 106. Darüber hinaus steuert Audi das aktuelle Modell seines Kompaktwagens A3 und des schnittigen Sportflitzers TT bei.

BENJAMIN BEZOLD 

Mit einem hochgezüchteten Corsa die Konkurrenz abhängen macht richtig Laune – der Faszination des unerreichten Geschwindigkeitsgefühls kann sich niemand entziehen. Am meisten freue ich mich über die vielen Tuning-Optionen und den Mehrspielerpart. Endlich sind LAN-Rennen ohne Mods möglich.

Entwickler: EA Blackbox
Anbieter: Electronic Arts
Termin: 18.11.2004



Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

HALO 2 + Action-Figur!

Battle Damaged Master Chief

Jetzt vorbestellen!

Exklusiv bei McMEDIA!

XBOX

NUR FÜR XBOX

HALO 2

+ GRATIS!

19 cm groß!

Designänderung vorbehalten

16+

www.pegi.info

Microsoft game studios

~~79,99~~

59,99



Europaweit nur bei McMEDIA erhältlich!
Streng limitiert! Solange Vorrat reicht!

Diese einzigartige Halo 2 Sammleredition* enthält das Spiel Halo 2 + eine hochwertige Master Chief Action-Figur im „Battle Damaged Design".
Du sparst 20 Euro! Actionspiel für Xbox. USK: ab 16 Jahren. VÖ: 11.11.04

* Gilt nur bei Vorbestellung und Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 1.

Halo 2 Sammleredition
Gratis-Coupon auf Seite 2

Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in Ihrer Nähe!

Das McMEDIA-Händlerverzeichnis: Nur noch 4 x umblättern!

McMEDIA – Die führende Fachhandelskooperation für Video- und Computerspiele

Jetzt mit 11 megastarken

GRATIS-Coupons

McMEDIA

www.mcmedia.de

GRATIS-COUPON Nr. 1

Bei Vorbestellung des Spiels Halo 2 und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhältst du eine hochwertige Halo 2 Master Chief Action-Figur im exklusiven **„Battle Damaged Design" gratis!**
Gültig bis 06.11.04, solange Vorrat reicht!
(Figur voraussichtlich ab 20.12.2004 verfügbar.)



SPAREN!!!

PC CD-ROM Knights of Honor

PC CD-ROM Armies of Exigo

~~59,99~~

Def Jam: Fight for New York
Kampfspiel für PS2.
USK: keine Jugendfreigabe.
Für Xbox und GameCube je 54,99

54,99

Need for Speed Underground Platinum Rennspiel für PS2.
USK: ohne Altersbeschränkung.
Für Xbox und GameCube je 29,99,
für PC 14,99

29,99

~~49,99~~

Knights of Honor
Strategiespiel für PC.
USK: ab 12 Jahren.

Armies of Exigo
Strategiespiel für PC.
USK: ab 12 Jahren.
VÖ: 02.12.04

je **44,99**

EA SPORTS it's in the game!

SPAREN!!!



PC CD-ROM Fussball Manager 2005

NHL 2005

NBA Live 2005

~~59,99~~

54,99

FIFA 2005
Sportspiel für PS2.
USK: ohne Altersbeschr.
Für PSone 24,99, für Xbox und GameCube je 54,99,
für GBA und PC je 44,99

Fußball Manager 2005
Simulation für PC.
USK: ohne Altersbeschr.
VÖ: 21.10.04
Für PS2 und Xbox je 54,99

NHL 2005
Sportspiel für PC.
USK: ohne Altersbeschr.
Für PS2, Xbox und GameCube je 54,99

NBA live 2005
Sportspiel für PC.
USK: ohne Altersbeschr.
VÖ: 28.10.04
Für PS2, Xbox und GameCube je 54,99

~~49,99~~

je **44,99**



+ GRATIS!

EA Sports-Lanyard Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 2. Solange Vorrat reicht!

GRATIS-COUPON Nr. 2

Beim Kauf eines EA Sports-Spiels und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhältst du ein **EA Sports-Schlüsselband gratis!**
Gültig bis 06.11.04, solange Vorrat reicht!





EyeToy: Chat

Ab sofort: kostenlos* mit PlayStation 2 telefonieren! Sogar mit Bild!

EyeToy: Chat ist die erste Videofon-Applikation auf einer Videospielekonsole und eröffnet eine völlig neue Welt der Kommunikationsunterhaltung.

*Alles, was Sie brauchen, ist eine PS2, ein Netzwerkadapter, eine Breitband-Internetverbindung mit Flatrate,** eine EyeToy-Kamera und EyeToy: Chat. Ohne zusätzliche Gebühren können Sie jetzt mit EyeToy: Chat-Usern aus aller Welt per Liveübertragung audiovisuell kommunizieren oder spielen.
VÖ: 29.10.04

EyeToy: Chat inkl. Netzwerkadapter 29,99,
Eye Toy Chat inkl. Netzwerkadapter und Kamera 49,99

**Für einen Breitbandanschluss mit Flatrate entstehen Ihnen Kosten entsprechend den Tarifbestimmungen Ihres Anbieters.

19,99



WELTNEUHEIT! Werde Teil des Spiels!



This is Football 2005
Sportspiel für PS2.
USK: ohne Altersbeschränkung.

TIF 2005 ist die weltweit erste Fußballsimulation, in der der PS2-Spieler mit der EyeToy USB-Kamera* sein Gesicht als 3D-Kopfmodell ins Spiel kopieren kann.

59,99

* Kamera ist nicht im Spiel enthalten.

Jetzt Vorbestellen!
Killzone + Rucksack



Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 3.
Solange Vorrat reicht!

Killzone
Actionspiel für PS2.
USK: keine Jugendfreigabe.
VÖ: 24.11.04

Designänderung vorbehalten

GRATIS-COUPON Nr. 3
Bei Vorbestellung des Spiels Killzone und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhältst du einen exklusiven **Killzone-Rucksack gratis!**
Gültig bis 06.11.04, solange Vorrat reicht!
3 McMEDIA

Mitspielen und gewinnen!

GEWINN-COUPON McMEDIA verlost 3 von weltweit 200 exklusiven Killzone Nixon Uhren im Wert von je 175 Euro!
Schicken Sie den ausgefüllten Coupon an: McMEDIA, Stichwort „McMEDIA-Gewinnspiel", Daimlerring 4, 31135 Hildesheim. Oder im McMEDIA-Shop abgeben. Einsendeschluss ist der 15.11.2004.

Wie viele Gratis-Coupons enthält der McMEDIA-Herbstprospekt ?
- ☐ 3
- ☐ 5
- ☐ über 10

Vorname: ____________ Nachname: ____________
Straße und Hausnummer: ____________
Postleitzahl: ____________ Stadt: ____________
Abgegeben im McMEDIA-Shop: ____________

Teilnahmebedingungen:
Die Teilnahme ist unabhängig vom Kauf. Mitarbeiter von McMEDIA und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Eine Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

McMEDIA



Counter Strike - Classics
Actionspiel für Xbox.
USK: ab 16 Jahren.

Project Gotham Racing 2 - Classics
Rennspiel für Xbox.
USK: ohne Altersbeschr.

Top Spin - Classics
Sportspiel für Xbox.
USK: ohne Altersbeschr.

~~59,99~~ je **29,99**

Fable
Rollenspiel
für Xbox.
USK: ab 12 Jahren.

~~59,99~~ **54,99**



Xbox - FIFA Football 2005 Pack

SPAR-BUNDLE

Xbox + 1 Controller + FIFA 2005

USK: ohne Altersbeschränkung.
VÖ: 28.10.04

LIMITIERT!

169,-



Der Deal: GRATISSPIEL!

LIMITIERT!

Exklusiv bei McMEDIA!

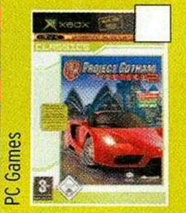
Xbox Live Starter Kit + Gratisspiel

59,99 ~~89,98~~

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 8.
Solange Vorrat reicht!

Komplettes Paket, um mit der Xbox online spielen zu können. Kopfhörer, Mikrofon, 3 online spielbare Demo-Spiele und 12 Monate Zugang zum Dienst Xbox Live inklusive. GRATIS: Beim Kauf des Starter Kits und Vorlage des Coupons gibt es ein Xbox-Spiel gratis dazu!

GRATIS-COUPON Nr. 8 Beim Kauf des Xbox Live Starter Kits und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhältst du **ein Xbox-Spiel deiner Wahl gratis!** Gültig bis 06.11.04, solange Vorrat reicht! Es kann nur ein Coupon pro Person eingelöst werden! Bitte das gewünschte GRATISSPIEL ankreuzen und im McMEDIA-Shop abgeben.







Vorname: ____ Nachname: ____

Straße: ____

Postleitzahl: ____ Stadt: ____

Abgegeben im McMEDIA-Shop: ____

8 McMEDIA

Inkl. 5 limitierte Sammelkarten!



LIMITIERT!

je 44,99

Duel Masters: Sempai Legends
Inkl. 5 limitierte Sammelkarten!
Strategiespiel für GBA.
USK: ohne Altersbeschränkung.
VÖ: 28.10.04

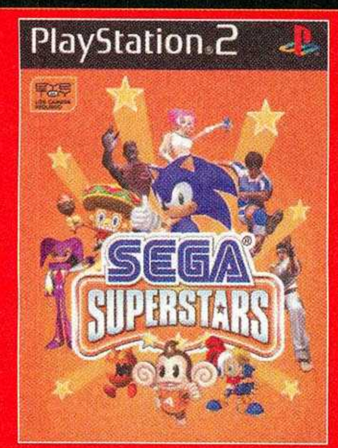
LIMITIERT!

Duel Masters
Inkl. 5 limitierte Sammelkarten!
Strategiespiel für PS2.
USK: ohne Altersbeschränkung. VÖ: 25.11.04



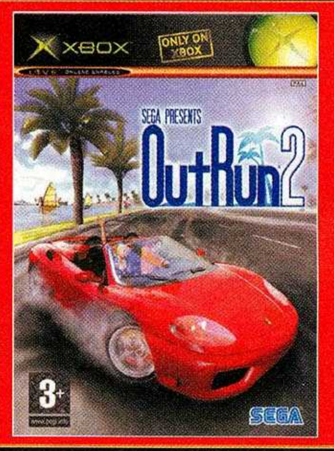
Duel Masters: Sempai Legends
Strategiespiel für PSone.
USK: ohne Altersbeschränkung. VÖ: 25.11.04

19,99



SEGA Superstars - Eye Toy
Der ultimative Party-Spaß!
11 fantastische SEGA-Spiele für PS2.
Spielsammlung für PS2.
USK: ohne Altersbeschränkung.
VÖ: 21.10.04

39,99

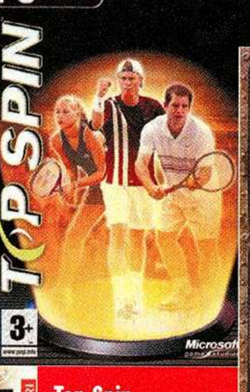


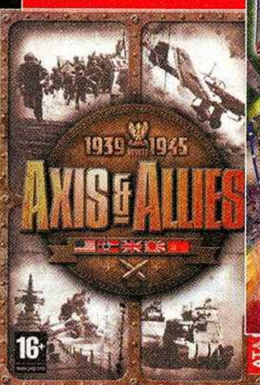
Out Run 2
Rennspiel für Xbox.
USK: ohne Altersbeschränkung.

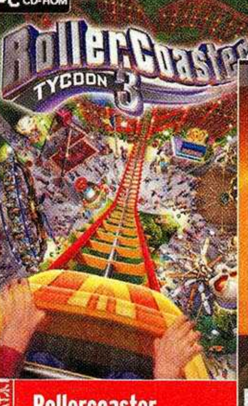
59,99

SPAREN!!!











~~49,99~~

je 44,99

Sid Meier´s Pirates!
Action-Adventure für PC.
USK: stand bei Drucklegung nicht fest.
VÖ: 18.11.04

Top Spin
Sportspiel für PC.
USK: ohne Altersbeschr.
VÖ: 28.10.04

Axis & Allies
Strategiespiel für PC.
USK: stand bei Drucklegung nicht fest.
VÖ: 04.11.04

Rollercoaster Tycoon 3
Simulation für PC.
USK: ab 6 Jahren.
VÖ: 04.11.04

Kinder des Nils
Strategiespiel für PC.
USK: stand bei Drucklegung nicht fest.
VÖ: 18.11.04

McMEDIA

GRATIS-COUPON Nr. 9 Für diesen Coupon erhältst du die neuste Ausgabe der **McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD gratis!** Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr - inkl. spielbarer Demo des Toptitels **Knights of Honor**. Freu dich auf heiße Spiele-News für alle Systeme! Mit den brandaktuellen Top-Trailern **Medal of Honor: Pacific Assault, Starship Troopers, Full Spectrum Warrior**, Releaselisten, Spieletests u.v.m. Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft! Es kann nur ein Coupon pro Person eingelöst werden! USK: ab 16 Jahren. Solange Vorrat reicht!



Preissturz!



Game Boy Advance SP silber
Auch in anderen Farben erhältlich.

~~129,99~~ ehem. UVP

99,99

SPAR-BUNDLE



Pokémon Blattgrün + Wireless Adapter



Pokémon Feuerrot + Wireless Adapter

GBA Wireless Adapter auch einzeln erhältlich. 19,99

Rollenspiel für GBA.
Endlich wird die kabellose GBA-Verbindung möglich!
Mit dem Wireless Adapter erwarten dich neue Multiplayer-Funktionen für bis zu 5 Spieler!
USK: ohne Altersbeschränkung.

je **44,99**



Zelda - The Minish Cap
Rollenspiel für GBA.
USK: ohne Altersbeschr.
VÖ: 12.11.04

39,99

Donkey Konga + Bongo-Controller SPAR-BUNDLE
Partyspiel für GameCube.
Karaoke für die Hände! Im Gamepack enthalten: der einzigartige DK Bongo-Controller. Schlage mit den DK Bongos die Rhythmen zu über 30 verschiedenen Songs aus Pop, Rock, Klassik und beliebten Nintendo-Melodien. Der ultimative Partyspaß für bis zu 4 Spieler!
USK: ohne Altersbeschr.

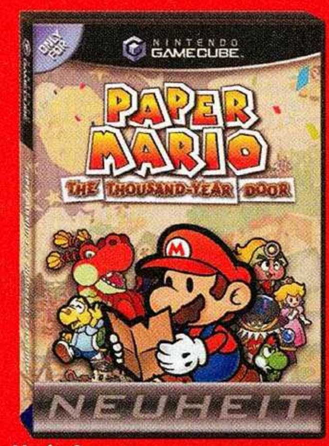
Bongo-Controller auch einzeln erhältlich. 29,99



inkl. 1 Bongo-Controller!

~~59,99~~

54,99



Paper Mario 2
Rollenspiel für GameCube.
USK: ohne Altersbeschränkung.
VÖ: 12.11.04

SPAREN!!!

~~59,99~~ **54,99**



F-Zero GX
Rennspiel für GameCube.
USK: ohne Altersbeschr. VÖ: 22.10.04

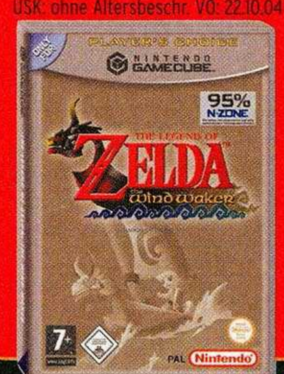


Mario Party 5
Partyspiel für GameCube.
USK: ohne Altersbeschr. VÖ: 22.10.04



Soul Calibur 2
Kampfspiel für GameCube.
USK: ab 16 Jahren. VÖ: 22.10.04

Zelda - The Windwaker
Rollenspiel für GameCube.
USK: ohne Altersbeschr. VÖ: 22.10.04







Pokémon EX Trainer Kit dt.
Das EX Trainer Kit aus dem Pokémon-Sammelkartenspiel enthält alles, was du brauchst, um das Spiel zu erlernen und zu meistern. Inhalt: 2 Decks mit je 30 Karten aus dem EX-Zyklus (inkl. 2 Premiumkarten), 1 Spielunterlage, Schadensmarken und Marken für spezielle Zustände, 1 Regelheft und 1 Münze mit coolem Pikachu-Design.



Betritt die neue Welt des Pokémon-Sammelkartenspiels!

Pokémon EX Feuerrot & Blattgrün Booster dt.
EX Feuerrot & Blattgrün ist erhältlich in Boosterpackungen mit je neun zufällig sortierten Karten. Das Pokémon-Sammelkartenspiel ist geeignet für Kinder ab 10 Jahren.
VÖ: Oktober 2004.



Pokémon EX Feuerrot & Blattgrün Themendeck dt.
Ein Themendeck enthält alles, was ein Spieler für das Pokémon-Sammelkartenspiel benötigt: ein spielfertiges Deck mit 60 Karten inklusive einer speziell ausgewählten Premiumkarte, ein Regelheft, eine Spielunterlage, eine Münze und verschiedene Spielmarken. Die beiden Themendecks können beliebig mit Karten aus den Boosterpackungen ergänzt werden. VÖ: Oktober 2004.



GRATIS-COUPON Nr. 10
Beim Kauf eines Sammelkartenspiels und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhältst du eine **Duel Masters Spielunterlage gratis!**
Gültig bis 06.11.04, solange Vorrat reicht!

McMEDIA

Neue Karten für die heißesten Duel Masters Partien!

Duel Masters Evo-Exterminatoren Booster dt.
+ Spielunterlage
Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 10. Solange Vorrat reicht!
Die Evo-Exterminatoren Boosterpäckchen mit jeweils 10 zufällig zusammengestellten Spielkarten und einer Puzzlekarte zum Sammeln bringen die Decks auf Trab und zeigen die coolsten Kreaturen! Kaijudo!

Duel Masters Evo-Exterminatoren Themendeck dt.
Die Evo-Exterminatoren Themendecks sind der nächste Schritt für den neuen Duel Masters Spieler. Zwei verschiedene vorgefertigte 40-Karten-Decks ermöglichen, sofort loszuspielen. Jedes Themendeck enthält außerdem eine exklusive Premium-Karte und ein Regelblatt.







GRATIS-COUPON Nr. 11
Beim Kauf des Artikels „Warhammer 40.000 - Der Kampf um Macragge" und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhältst du ein exklusives **Warhammer-Poster gratis!**
Gültig bis 06.11.04, solange Vorrat reicht!

McMEDIA

Willkommen im Universum von Warhammer 40.000!

Warhammer 40.000 - Der Kampf um Macragge
+ Poster **Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 11.**
Solange Vorrat reicht!
Die Box enthält alles, was du als Anfänger für den Einstieg in die Warhammer 40.000 Welt benötigst. Das Starterset wurde eigens für Anfänger konzipiert. Illustriertes Einführungsheft, Informationen über das Games Workshop Hobby, die Spielwelt, Tipps zum Zusammenbau und Bemalen der Modelle sowie Szenarios, die mit den zum Set gehörigen Miniaturen nachgespielt werden können. Ein Buch mit den kompletten Regeln. VÖ: 27.10.04

Warhammer 40.000 - Starterfarbset
Die Box enthält alles, was du für einen Einstieg in das Games Workshop Hobby benötigst. Das Starterset enthält Miniaturen, eine Bemalanleitung und die benötigten Farben, um alle Miniaturen des Sets detailgetreu zu bemalen. Die Miniaturen lassen sich später problemlos in deine Space Marine Armee integrieren. VÖ: 27.10.04

Das beliebte Tabletop-Strategiespiel!





49,99

McMEDIA
GUTSCHEIN

Wünsch dir was!
Der beliebte McMEDIA-Geschenkgutschein!
Exklusiv im McMEDIA-Fachgeschäft.
Viel Spaß beim Wünschen und Spielen!

TEST

PETRA FRÖHLICH



AUF DER FESTPLATTE: Die Sims 2, World of Warcraft, Fußballmanager 2005, Rollercoaster Tycoon 3
MULTIPLAYER-FAVORIT: World of Warcraft, C&C Generäle
EINSAME-INSEL-SPIELE: World of Warcraft, Rollercoaster Tycoon 2 Gold
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Half-Life 2, GTA San Andreas
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Zweites Spellforce-Add-on
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Unentwegt schwärmende Half-Life-2-Augenzeugen

CHRISTIAN SAUERTEIG



AUF DER FESTPLATTE: Fußballmanager 2005, Pro Evolution Soccer 4 (Beta)
MULTIPLAYER-FAVORIT: Battlefield 1942, Battlefield Vietnam, DTM Race Driver
EINSAME-INSEL-SPIELE: Mad TV, Monkey Island
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Pro Evolution Soccer 4, NfS Underground 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Flatout
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Future Tactics

DIRK GOODING



AUF DER FESTPLATTE: Nexus: The Jupiter Incident, Rome: Total War, Dawn of War
MULTIPLAYER-FAVORIT: Doom 3, Dawn of War
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rome: Total War, Half-Life 2, World of Warcraft (Beta)
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Half-Life 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Nexus: The Jupiter Incident
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Dass ich Half-Life 2 nicht schon mit nach Hause nehmen durfte

THOMAS WEISS



AUF DER FESTPLATTE: Everquest-2-Beta
MULTIPLAYER-FAVORIT: Everquest 2 – die Beta entwickelt sich prächtig
EINSAME-INSEL-SPIELE: Dark Age of Camelot
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Erneutes Durchspielen von Half-Life 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Tribes: Vengeance und Top Spin
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Bin diesen Monat ausnahmslos glücklich

BENJAMIN BEZOLD



AUF DER FESTPLATTE: Star Wars Galaxies, Top Spin, Battlefield Vietnam
MULTIPLAYER-FAVORIT: Battlefield Vietnam, Star Wars Battlefront
EINSAME-INSEL-SPIELE: Jedi Knight: Jedi Academy, Pro Evolution Soccer 3, Die Sims 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Star Wars: Republic Commando
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Top Spin
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Kampfgeschwader Roter Stern

CHRISTOPH HOLOWATY



AUF DER FESTPLATTE: Rome: Total War
MULTIPLAYER-FAVORIT: Doom 3
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rollercoaster Tycoon 3
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Half-Life 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Nexus: The Jupiter Incident
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Myst 4

JUSTIN STOLZENBERG



AUF DER FESTPLATTE: Die Sims 2, Pro Evolution Soccer 3
MULTIPLAYER-FAVORIT: Enemy Territory
EINSAME-INSEL-SPIELE: Live for Speed, Enemy Territory, Pro Evolution Soccer 3
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Vampire: Bloodlines
AKTUELLER GEHEIMTIPP: GTR
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Siedler: Erbe der Könige

HEINRICH LEHNHARDT



AUF DER FESTPLATTE: FIFA 2005, NHL 2005, World of Warcraft
MULTIPLAYER-FAVORIT: World of Warcraft (Beta)
EINSAME-INSEL-SPIELE: Half-Life 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: World of Warcraft, GTA San Andreas, Dungeon Siege 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Project Snowblind
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Larry-8-Demo

So testen wir

WERTUNGS-PHILOSOPHIE

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in gängige Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%
Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen um diesen Titel.

< 50%
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 Prozent gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

STUDIONOTE

PC Games fragt in regelmäßigen Abständen ab, wie zufrieden unsere Leser mit den gekauften PC-Spielen sind. Die daraus gewonnene Studionote bezieht sich grundsätzlich auf das zuletzt veröffentlichte Spiel des Entwicklers und liefert Ihnen – unabhängig von der Qualität des getesteten Spiels – einen Anhaltspunkt für Ihre Kaufentscheidung. Unter anderem bewerten viele tausend Leser die technische Qualität der Titel, den Service des Herstellers und nicht zuletzt den Spielspaß. Ein „–" bedeutet, dass es sich um ein Erstlingswerk handelt oder dass die Studionote aus anderen Gründen nicht ermittelt werden konnte.

PC-GAMES-AWARD





Herausragende Spiele würdigen wir mit den begehrten PC-Games-Awards – Silber verleihen wir ab 85 Punkten, die seltene Gold-Auszeichnung erst ab 90 Punkten. Mit diesen Prädikaten gekennzeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß in ihrem Genre. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer ab Seite 158.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.). Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)	Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9500/9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT	Radeon 9700/9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra



TAKTIK-SPIEL



Afrika Korps vs. D-Day

BRIGADE | 01.10.2004 | USK 12 | CA. € 40,-

BUDGET | TEST 03/04 Strategie im Doppelpack: Satte 28 Missionen bietet das Weltkriegs-Bundle. Aus der Vogelperspektive setzen Sie ähnlich wie in **Panzers** oder **Blitzkrieg** feste Truppenkontingente strategisch klug in den Schlachten um Afrika und die Normandie ein. Bietet **Afrika Korps** mehr Spieltiefe bei schlichterer Grafik, verhält es sich beim Nachfolger **D-Day** genau umgekehrt. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
82	82	79	78	**82**

ECHTZEIT-STRATEGIE



Age of Mythology Gold

MICROSOFT | 08.10.2004 | USK 12 | CA. € 55,-

BUDGET | TEST 12/02 Was machen Götter eigentlich den ganzen Tag? Im Echtzeitkracher **Age of Mythology** darf der stressige Berufsalltag antiker Gottheiten wie Ajax, Agamemnon und Zeus nachgespielt werden. Als himmlischer Herrscher gilt es, den Untertanen unter die irdischen Arme zu greifen und sie durch die Antike zu begleiten. Die opulente Solokampagne beginnt im sagenumwobenen Atlantis und führt über Skandinavien und Ägypten bis nach Troja. Wie in **Warcraft 3** entwickelt sich die Geschichte durch mehrere Kampagnen, in denen jeweils ein anderes Volk mit eigenen Helden kontrolliert wird. Zu den Völkern der Griechen, Nordmänner und Trojaner gesellt sich im der Gold-Version beiliegenden Add-on **Titans** noch das Volk von Atlantis mitsamt einer komplett neuen Einzelspielerkampagne. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
89	92	90	90	**92**

AUFBAU-STRATEGIE



Anno 1503 Königsedition

EA GAMES | 28.10.2004 | USK 6 | CA. € 30,-

BUDGET | TEST 12/02 Sunflowers adelt den Verkaufshit mit einer Gold-Edition, inklusive Add-on **Schätze, Monster und Piraten**. In klassischer Aufbauspiel-Manier bevölkern Sie mittelalterliche Inselwelten und schaffen ein Handelsimperium. Die Erweiterung wertet vor allem die Szenarien auf: So sind nun auch genreuntypische Aufträge zu erfüllen, etwa das Aufstöbern von verlorenen Artefakten. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
88	88	82	-	**89**

ECHTZEIT-STRATEGIE

Axis & Allies

ATARI | 04.11.2004 | USK 16 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 130 Der Brettspiel-Klassiker am PC: Echtzeit-Strategie trifft rundenweise Eroberung im Weltkriegsszenario. Taktiker dürfen entweder historische Schlachten nachspielen oder den Verlauf des Zweiten Weltkriegs im **A&A**-Modus komplett verändern. Die prüde Grafik und die fehlende Spieltiefe im Eroberungspart kosten **Axis & Allies** jedoch den Aufstieg zur Taktik-Supermacht. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
71	77	82	62	**76**

ECHTZEIT-STRATEGIE



Blitzkrieg

CDV | 29.10.2004 | USK 16 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 04/03 Alles andere als Blitzkrieg ist im gleichnamigen Echtzeit-Titel gefragt. Schlachtplatz-Trampel geraten schnell in einen Artillerie-Hinterhalt und sind ihre Truppen los. Wer nicht behutsam das vor ihm liegende Gebiet erkundet und dann geeignete Maßnahmen gegen feindliche Einheiten ergreift, hat in den insgesamt 21 Missionen keine Chance, den Zweiten Weltkrieg zu gewinnen. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	78	62	80	**83**

AUFBAU-STRATEGIE



Jurassic Park - Operation Genesis

VIVENDI | 14.05.2004 | USK 12 | CA. € 30,-

BUDGET | TEST 05/03 Ein Dino im Garten – mit **Operation Genesis** wird dieser Kindertraum wahr. Neben dem Urzeitvieh stehen jedoch noch Vergnügungseinrichtungen, Sicherheitszäune und Toilettenhäuschen. Kurz: In **Operation Genesis** werden Sie zum Manager eines Dino-Parks. Zusätzlich zum Aufbau-Part lässt man rund um den Globus nach Saurier-DNA buddeln und entwirft neue Gebäude. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
76	85	78	-	**73**

TAKTIK-SPIEL



Commandos 3 Premier Collection

EIDOS | 22.10.2004 | USK 16 | CA. € 20,-

BUDGET | TEST 01/03 Sie sind schnell, unsichtbar und schlagen zu, wenn man es am wenigsten erwartet. Nein, die Rede ist nicht von Stechmücken, sondern von den Commandos: Im dritten Teil der Reihe lotsen Sie den kompakten Elite-Trupp erneut über Schauplätze des Zweiten Weltkriegs. In Stalingrad, in der Normandie und in Westfrankreich werden aus der Vogelperspektive deutsche Truppen ausspioniert, Konstruktionspläne gestohlen und Nachschubwege unterbrochen. Dabei hat sich am bekannten Spielprinzip nicht viel geändert: Situation analysieren, Schritt für Schritt die Wachen ausschalten und sich zum Missionsziel vorkämpfen. Gefragt ist jedoch oftmals eher schnelles Klicken anstatt ruhiges Planen, denn viele Abschnitte lassen sich nur mit Brachialgewalt lösen. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
79	79	70	69	**83**

AUFBAU-STRATEGIE



Lords of the Realms 3

VIVENDI | 29.10.2004 | USK 12 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 05/04 Ein Herrscher kann nicht überall sein: Leider nimmt Entwickler Impressions diese Weisheit beim dritten Teil von **LotR** zu genau. Als mittelalterlicher König setzt man seine Entscheidungen entweder im Aufbau-Modus oder auf der Schlachtenkarte um. Gemein: Während der Schlacht läuft der Aufbau-Modus weiter. Oftmals die Folge: Schlacht gewonnen, Königreich pleite. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
51	63	62	67	**49**

RUNDEN-STRATEGIE



Magic: Battlegrounds

ATARI | 15.10.2004 | USK 12 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 02/04 Zauber und verschiedene Waffen hauen sich die Hexenmeister in **Magic: Battlegrounds** um die Ohren. Trotz der simplen, an typische Martial-Arts-Titel erinnernden, Links-Rechts-Aufstellung verliert man bei den hektischen Scharmützeln schnell die Übersicht. So verkommt der Einzelspieler-Modus zum Glücksspiel, einzig der Mehrspieler-Modus sorgt kurzfristig für Laune. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
71	51	50	59	**41**

RUNDEN-STRATEGIE



Future Tactics

JOWOOD | 04.11.2004 | USK 12 | CA. € 30,-

NEUHEIT Die Welt ist auch nicht mehr das, was sie einmal war. Erst recht nicht, seitdem sich kleine, grüne Monster auf Mutter Erde breit gemacht haben. Zum Glück gibt es noch den tapferen Kämpfer Low und seine ganze Sippe, mit denen Sie bei diesem rundenbasierten Strategiespielchen den Kampf gegen die grüne Bedrohung aufnehmen. In 19 langweiligen Levels bewegen Sie Ihre Spielfiguren abwechselnd mit denen der Computergegner durch die detailarmen 3D-Landschaften. Den langatmigen Spielverlauf mögen Strategie-Fans noch verkraften, die völlig veraltete Optik der lieblosen Konsolenumsetzung schmerzt allerdings gewaltig. Genauso wie die sich immer wiederholenden Aktionen. Wer drei Gegner umgepustet hat, erhöht seine Kampfkraft und meistert problemlos einen Level nach dem anderen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
54	43	65	-	57

AUFBAU-STRATEGIE



Rollercoaster Tycoon 3

ATARI | 04.11.2004 | USK 0 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 124 Der dritte Teil der spaßigen Freizeitpark-Simulation begeistert mit einer fantastischen 3D-Grafik, zahlreichen Attraktionen und der Möglichkeit, mittels Coaster-Cam in seinen eigenen Attraktionen mitzufahren. Neben einer Kampagne mit 18 Szenarien gibt es endlich auch ein Endlosspiel. Nervig: Der Bau komplexerer Achterbahnen gestaltet sich mitunter reichlich fummelig. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
90	83	76	-	86

ECHTZEIT-STRATEGIE

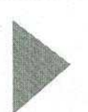


Best of Sierra

VIVENDI | 23.09.2004 | USK 12 | CA. € 30,-

BUDGET Mehr Einfluss geht nicht: **Best of Sierra** vereint drei gewaltige Szenarien in einer Box. In **Empire Earth** lenkt man die Geschicke der Menschheit von ihren Anfängen bis in die Zukunft. In **Homeworld 2** muss das Überleben des Weltraumvolks Kushan garantiert werden. Fantasy-Fans dürfen in **War of the Ring** das Schicksal des Ringträgers und der freien Völker von Mittelerde in die Hand nehmen. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	82	81	84	83



Action

TAKTIK-SHOOTER



Ghost Recon: Complete

AK TRONIC | 15.11.2004 | USK 16 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 01/02 Die Russen sind da! Und die Äthiopier! Und die Kubaner! Durch drei Kampagnen dürfen Sie die Elite-Einheit Ghost Recon im Bundle führen. Aus der Ego-Perspektive lenken Sie Ihr Team und kämpfen sich den Weg zu den Missionszielen frei. Rambos haben jedoch keine Chance. Passende Taktiken sind gefragt, wenn Geiseln befreit und strategische Punkte erobert werden müssen. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
86	84	79	86	83

EGO-SHOOTER

Half-Life 2

VIVENDI | VORAUSS. NOV. | USK 18 | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 80 Der Spielspaß von **Half-Life 2** ist tatsächlich größer als die Erwartungshaltung, die dem Titel vorausging. Gordon Freeman erlebt Action-Abenteuer, die spannend sind von Anfang bis Ende: Mal geht es zu Fuß durch Städte, in denen Aliens lauern, mal liefern Sie sich mit dem Jetski spannende Verfolgungsjagden unter freiem Himmel. Spielerisch und technisch auf höchstem Niveau! (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
95	94	95	90	96

GESCHICKLICHKEIT



Hanf Baron

RONDOMEDIA | 04.10.2004 | USK 16 | CA. € 15,-

NEUHEIT Alles andere als die volle Spielspaß-Dröhnung bietet der mit 15 Euro preiswerte Mittagspausen-Zeitvertreib **Hanf Baron**. In 30 wenig abwechslungsreichen Levels sammeln Sie in einer vorgegebenen Zeit Hanfpflanzen ein und lassen sich dabei ja nicht von Polizisten, BGS-Beamten oder Demonstranten erwischen. Klingt langweilig, ist es auch. Suchtgefährdende Spiele sehen anders aus. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
33	22	67	-	32

FLUGSIMULATION

Kampfgeschwader Roter Stern

REBELL | 15.10.2004 | USK 12 | CA. € 20,-

NEUHEIT In Person eines russischen Kampfpiloten halten Sie amerikanische Truppen von Ihrer Heimat fern. Die Flugmodelle der simulierten Maschinen (Mig-29, Su-27, Su-25, Yak 141) sind simpel und machen ein Handbuchstudium überflüssig. Als bessere Einschlafhilfe entpuppt sich die langweilige Kampagne, die verschwommenen Bodentexturen sorgen hingegen für Augenschmerzen. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
32	47	66	35	34

ACTION



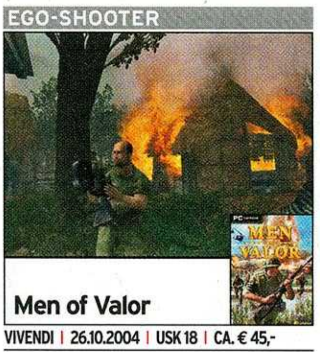
Kao: The Kangaroo Round 2

JOWOOD | 03.11.2004 | USK OHNE | CA. € 30,-

NEUHEIT Auch beim zweiten Teil des klassischen Jump & Runs stülpen Sie sich in der Rolle von Kao, dem Känguru, ein Paar Boxhandschuhe über die Pranken und schlagen sich durch 20 kurzweilige und relativ einfache Levels. Lediglich die seltsame Kameraführung behindert den Spielfluss: Gelegentlich versperren nämlich Bäume oder Hügel die Sicht auf den hüpfenden Protagonisten. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
68	70	73	-	63

EGO-SHOOTER



Men of Valor

VIVENDI | 26.10.2004 | USK 18 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 108 Adrenalin-Junkies aufgepasst: **Men of Valor** ist so actionreich, dass selbst gestandene Shooter-Veteranen ins Schwitzen kommen. Das intensive Spielgefühl und das ausgefallene Missionsdesign – wie Flucht, Sabotage, Bootsfahrten und Hubschrauberangriffe – gönnen Ihnen und Ihren virtuellen Kriegskameraden keine Verschnaufpause. Gut so! (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
89	89	84	-	85

EGO-SHOOTER



No One Lives Forever 2

VIVENDI | 15.02.2004 | USK 16 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 12/02 Bond-Girl mal anders: Cate Archer räumt im zweiten Teil der Serie erneut unter feindlichen Spionen auf. Mit explosiven Katzen und Lachgas werden Pantomimen und kleinwüchsige Killer ins Jenseits befördert. Schleicheinlagen sind im Vergleich zum Vorgänger fairer gehalten. Neben Sibirien verschlägt es das zierliche James-Bond-Pendant unter anderem nach Japan. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
79	90	87	63	90

ACTION



Sataan: Das Spiel

RONDOMEDIA | 28.09.2004 | USK OHNE | CA. € 15,-

NEUHEIT Nach dem mäßigen Strategiespiel **Dönermafia** schickt uns Rondomedia mit **Sataan: Das Spiel** direkt in die Hölle. Und das im wahrsten Sinne des Wortes. Sie quälen sich durch 35 abgrundtief hässliche Levels und verfluchen die misslungene Steuerung. Einzig der beigelegte Soundtrack mit witzigen Originalfolgen der gleichnamigen Radiosendung ist teuflisch gut. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
48	69	44	-	39

EGO-SHOOTER



Shadow Ops Red Mercury

ATARI | 30.09.2004 | USK 16 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 114 Eine Mini-Atombombe namens Red Mercury ist in die Hände von Terroristen gefallen. Mit modernstem Kriegsgerät machen Sie sich auf die Suche und liefern sich in Syrien, Kasachstan, Tschetschenien und Paris Feuergefechte mit extrem dummen KI-Gegnern. Die fehlende Speicherfunktion sorgt für Frust, dafür entschädigt die kinoreif erzählte Story mit vielen Zwischensequenzen. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
78	82	79	73	69

MULTIPLAYER-SHOOTER

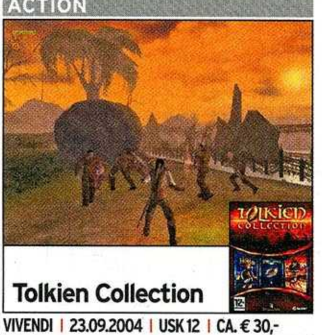
Star Wars Battlefront

ACTIVISION | 22.09.2004 | USK 16 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 116 Galaktische Konkurrenz für **Battlefield** & Co: **Battlefront** verlagert die spannenden Eroberungsschlachten ins **Star Wars**-Universum. Die dichte Atmosphäre begeistert ebenso wie die gut ausbalancierten Charakterklassen auf Anhieb. Der Wiedererkennungseffekt der originalen Filmschauplätze ist gigantisch. Dafür sind die Karten für Luftkämpfe viel zu klein geraten. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	SOLO	
83	90	80	79	81

ACTION



Tolkien Collection

VIVENDI | 23.09.2004 | USK 12 | CA. € 30,-

Hobbits geballt: Gleich drei Mittelerde-Titel verpackt Vivendi zur Box. Leider sind die auf der Buchlizenz basierenden Spiele nicht so hochwertig wie die EA-Titel zum Film. Die Action-Adventures **Der Hobbit** und **Die Gefährten** sind zwar atmosphärisch, aber so leicht und kurz wie Elben-Dolche. Der Echtzeitstrategie-Titel **War of the Ring** spielt sich zwar gut, bietet jedoch kaum Innovation. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
79	77	79	80	71

EGO-SHOOTER

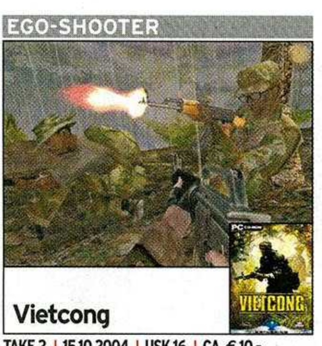
Tribes: Vengeance

VIVENDI | 22.10.2004 | USK 16 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 120 Der Name **Tribes** steht eigentlich für Mehrspieler-Partien. Doch Teil 3 bietet auch eine von Irrational Software (**System Shock 2**) designte Einzelspieler-Kampagne mit viel Story: Sie übernehmen die Rolle verschiedener Personen, die in einen Krieg verwickelt werden, und bestehen abwechslungsreiche Shooter-Einsätze in Innen- und Außenarealen inklusive Fahrzeugen. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
72	61	86	-	79

EGO-SHOOTER



Vietcong

TAKE 2 | 15.10.2004 | USK 16 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 05/03 Welcome to the Jungle! Als GI im Dienste der USA stürzt man sich in den Vietnam-Krieg. In Pterodons Shooter bürgen die klugen Gegner, die prächtige Dschungel-Grafik und die glaubwürdigen Missionen für hohes Niveau. Spannende Einsätze wie das Erkunden von feindlichen Bunkeranlagen sorgen für Herzrasen. Top-Alternative zum eben erschienenen Men of Valor (s. o.). (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	92	90	83	80

Abenteuer

ADVENTURE



Clever & Smart

CRIMSON COW | 25.10.2004 | USK 6 | CA. € 35,-

NEUHEIT | TEST S. 132 Die Comic-Helden Clever und Smart beamen sich in diesem klassischen Point&Click-Adventure in die Filmwelt und rätseln sich durch den Wilden Westen, ein Geisterschloss und einen Film Noir. Wer die Kopfnüsse lieber im Team knackt, freut sich über den neuartigen Mehrspieler-Modus. Einzig die kurze Spieldauer verwehrt dem aberwitzigen Spiel eine höhere Wertung. (ch)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
72	84	85	77	81

ROLLENSPIEL



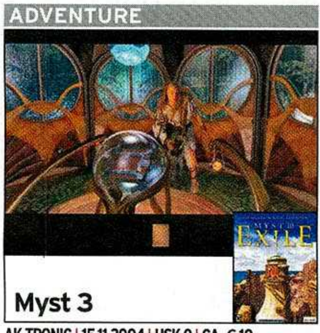
Gothic 2 Limited Gold Edition

JOWOOD | 07.10.2004 | USK 12 | CA. € 40,-

BUDGET | TEST 01/03 Abenteurer aufgepasst: Wenn Sie noch nicht die Gelegenheit zum Spielen von **Gothic 2** hatten, greifen Sie spätestens jetzt zu. Denn Jowood veröffentlicht die **Limited Gold Edition** des Fantasy-Epos aus dem Hause Piranha Bytes. Khorinis ist bedroht: Das Volk steht kurz vorm Bürgerkrieg und Drachen bereiten sich auf die Vernichtung der Menschheit vor. Nur ein Auserwählter kann die Inselwelt vom Untergang bewahren – Sie! Selbst Rollenspiel-Muffel werden von diesem gigantischen Abenteuer wochenlang gefesselt sein. Das Add-on **Die Nacht des Raben** erweitert die Welt Khorinis um eine neue Gegend und viele interessante Aufgaben. Als besondere Beigabe erhalten die Käufer ein Poster, das Lösungsbuch auf CD und den Soundtrack des Rollenspiel-Überfliegers. Ein Muss für jeden Drachenjäger! (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
90	86	75	-	91

ADVENTURE



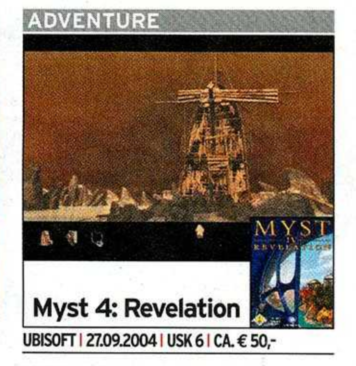
Myst 3

AK TRONIC | 15.11.2004 | USK 0 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 10/01 In der dritten Runde des Alternativ-Adventures **Myst** zählt die Rundum-Sicht zur größten Neuerung. Das Spielprinzip bleibt bewährt: Logik-Rätsel an verworrenen Maschinen lösen und sich nebenbei an der Landschaft erfreuen. Träumerische Musik untermalt die surreale Kulisse. Die Geschichte erstreckt sich über vier Welten, diese dürfen in beliebiger Reihenfolge bereist werden. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
70	80	60	-	60

ADVENTURE



Myst 4: Revelation

UBISOFT | 27.09.2004 | USK 6 | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 136 Auch der jüngste Teil der **Myst**-Reihe versetzt Sie in traumhaft schön gerenderte Fantasiewelten voller Hebel, Schalter und rätselhafter Maschinen. Aufwendige Animationen und Lichteffekte erwecken die im Vorgänger etwas sterilen Standbilder zum Leben. Wer nicht mehr weiterkommt, freut sich über das neue Hilfesystem, das in mehreren Stufen wertvolle Tipps parat hat. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
79	87	72	-	73

ACTION-ROLLENSPIEL



Novasphere 13

REBELMIND | 30.09.2004 | USK 12 | CA. € 35,-

NEUHEIT | TEST S. 140 Rebelminds **Diablo**-Klon macht zwar ähnlich wie sein Vorbild schnell süchtig, kann den Spieler jedoch nicht so lange an die virtuelle Alien-Jagd fesseln. Dazu fehlt **Novasphere** einfach das Fertigkeitensystem des Konkurrenten und die Zahl der Gegenstände lässt auch zu wünschen übrig. Genre-Neulinge werden mit dem Action-Rollenspiel mehr Freude haben, als **Diablo**-Kenner. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
79	72	84	-	71

ACTION-ROLLENSPIEL



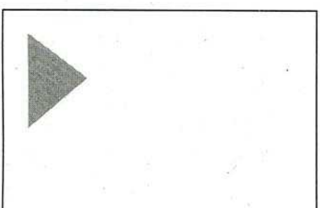
Sacred

TAKE 2 | 29.10.2004 | USK 12 | CA. € 35,-

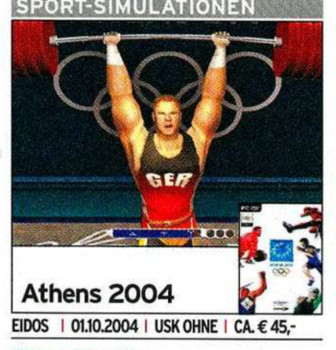
NEUHEIT | TEST S. 138 Neue Regionen, Waffen, Quests und Monster – das bietet die Neuauflage von **Sacred**, die am 29. Oktober in den Handel kommt. Besitzer des Originals finden die Zusätze online zum Download auf der Herstellerseite sacred-game.com. Einsteiger freuen sich beim Kauf des Pakets über eine bereits gepatchte Version ohne nerviger Bugs im verbesserten Mehrspieler-Modus. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
69	78	90	80	85

Sport



SPORT-SIMULATIONEN



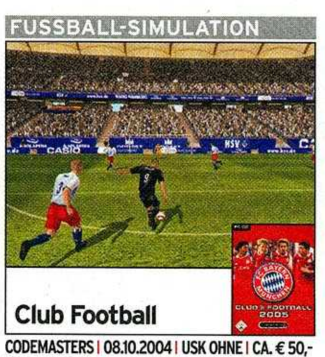
Athens 2004

EIDOS | 01.10.2004 | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 148 Mit dreimonatiger Verspätung bekommen auch PC-Sportler ihr offizielles Olympia-Spiel. Die 20 Disziplinen führen Sie in die originalgetreu nachgebildeten Wettkampfstätten rund um die Akropolis. Mit der teils kantigen Konsolen-Grafik kann man leben. Die stupide Steuerung, bei der Sie fast ausnahmslos wie bekloppt auf die Pfeiltasten Ihrer Tastatur einhämmern, nervt allerdings gewaltig. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
70	71	57	69	64

FUSSBALL-SIMULATION



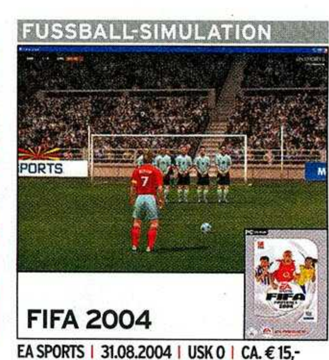
Club Football

CODEMASTERS | 08.10.2004 | USK OHNE | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 146 Je 50 Euro kostet die „Borussia Dortmund"- oder „Bayern München"-Edition von **Club Football 2005**. Fans erwarten Originaldaten, exklusive Fotos und Videos, Statistiken und einen auf ihren Verein zugeschnittenen Karriere-Modus. Klingt gut, spielt sich bescheiden: Die Spieleranimationen wirken hölzern, der Ball fliegt umher wie ein Flummi und die Steuerung ist zu ungenau. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
76	79	63	65	65

FUSSBALL-SIMULATION



FIFA 2004

EA SPORTS | 31.08.2004 | USK 0 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 12/03 EA Sports tut mit der 2004er-Ausgabe ihrer Fußballsimulation etwas gegen das böse Gerücht, Kicker seien nicht die Hellsten. Die KI der computergesteuerten Balltreter wurde deutlich angehoben, ihr Abwehrverhalten dadurch stark verbessert. Mit der neuen Effet-Kontrolle lassen sich Beckham'sche Traum-Freistöße in den Torwinkel zwirbeln. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
89	87	88	87	89

MOTORSPORT



DTM Race Driver

CODEMASTERS | 08.10.2004 | USK 6 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 04/03 Die Ziellinie ist überquert, die schwarz-weiß karierte Flagge winkt uns entgegen, die Fans jubeln. Was folgt, ist ein Statistik-Screen mit den Daten des Wettkampfs – weiter geht's zum nächsten Rennschauplatz. Nicht jedoch in **DTM Race Driver**. Dem Rennen folgen Interviews und spannende Geschichten um Intrigen und Verrat im Motorsportzirkus. Als Jungprofi Ryan McKane gilt es, die Spitze der Tourenwagen-Meisterschaft zu erreichen. Zuvor müssen jedoch zahlreiche kleinere Wettkämpfe erfolgreich absolviert werden. Nach und nach wird die Geschichte um den Sohn eines tödlich verunglückten Tourenwagenchampions mit eindrucksvollen Zwischensequenzen weitererzählt. Unter den Strecken befinden sich Originalkurse wie beispielsweise der Norisring oder Hockenheim. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
87	82	90	85	89

MOTORSPORT



GTR

10TACEL | 04.11.2004 | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 142 **GTR** verzichtet auf einen spannenden Karriere-Modus und setzt stattdessen auf knallharten Realismus. Protagonisten der Simulation sind sämtliche Boliden der **FIA GT**-Serie des Jahres 2003. Die meiste Zeit verbringen Sie in der Box, wo Sie das passende Setup für die jeweilige Rennstrecke suchen. Die Fahrphysik ist phänomenal, die Gegner-KI lässt ein wenig zu wünschen übrig. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
79	90	92	85	86

AMERICAN SPORTS

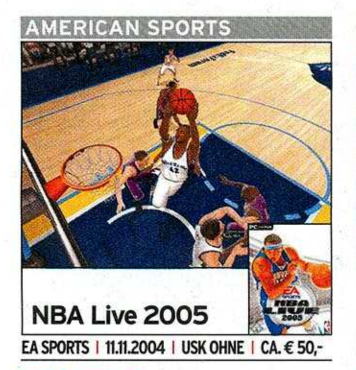
Madden NFL 2005

EA SPORTS | 14.10.2004 | USK OHNE | CA. € 50,-

NEUHEIT Mit Ausnahme der wesentlich aggressiveren Defense und dem extra dafür geschaffenen „Hit-Stick" gibt es im Vergleich zum hervorragenden Vorgänger kaum nennenswerte Änderungen. Die verbesserte Grafik und die Tatsache, dass sich Wetterverhältnisse während des Spiels ändern können, bietet ein so authentisches Ambiente wie nie zuvor. Konkurrenzlos! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
87	85	88	90	90

AMERICAN SPORTS



NBA Live 2005

EA SPORTS | 11.11.2004 | USK OHNE | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 154 Pünktlich zum Start der neuen NBA-Saison steht auch das dazugehörige Spiel mit sämtlichen Originaldaten und der gewohnt erstklassigen Grafik in den Läden. Die Neuerungen gegenüber dem Vorgänger halten sich allerdings in Grenzen. Neben variantenreicheren Dribblings, Dunks oder Alley-Oops gibt es lediglich den neuen „All Star Weekend"-Modus mit einem witzigen Slam-Dunk-Wettbewerb. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
91	90	87	92	90

RENNSPIEL

Taxi Raser

DAVILEX | 31.10.2004 | USK 6 | CA. € 20,-

NEUHEIT Dank Robert de Niro wissen wir: Taxi fahren macht wahnsinnig. Stimmt nicht? Stimmt doch! Zumindest wenn die Fahrt im Spiel **Taxi Raser** stattfindet. Als Taxifahrer müssen in Berlin Fahrgäste schnellstmöglich transportiert werden, um Geld zu verdienen. Bei miserabler Fahrphysik, hässlicher Grafik und einer albernen Physik-Engine macht das so viel Spaß wie eine Taxifahrt durch Castrop-Rauxel. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
52	58	54	59	52

FUNSPORTS

Tony Hawk's Underground 2

ACTIVISION | 21.10.2004 | USK 12 | CA. € 35,-

NEUHEIT | TEST S. 156 Je weiter die Skater-Serie fortschreitet, desto verrückter wird sie: Im nunmehr sechsten Teil nehmen Sie an einer Welt-Zerstörungs-Tour teil und besuchen Städte wie Barcelona oder Berlin. Der Name ist Programm: Sie lassen Türme einstürzen, skaten Statuen kaputt, besprühen Wände mit Graffiti. Dank der gelungenen Fahrphysik und der vielen witzigen Ideen ein Heidenspaß! (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
82	90	90	72	86

SPORTSIMULATION



Top Spin

ATARI | 21.10.2004 | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 152 Zeigen Sie den deutschen Tennisprofis, wie man siegreich vom Tennisplatz geht, und führen Sie im motivierenden Karriere-Modus Ihren Charakter an die Weltspitze. Abseits der Kampagne können Sie mit einem von 16 bekannten Weltklassespielern aufschlagen. Steuerung, Ballphysik und Grafik sind mehr als gelungen. Die Atmosphäre bleibt allerdings auf der Strecke. (bb)

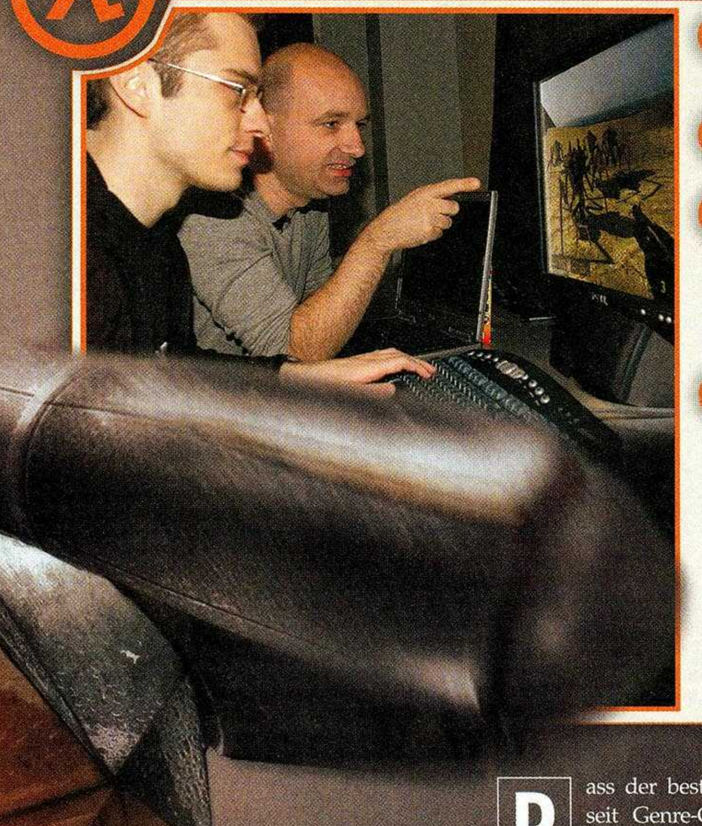
GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
82	76	85	85	84



Half-Life

Sechs Jahre Entwicklungszeit, deutlich spürbar in jedem Bit und Byte: Noch nie kratzte ein Computerspiel so nahe an der Grenze der Perfektion wie Half-Life 2.

Dauertest bei Valve in Seattle





Wer?

Die PC-Games-Redakteure Dirk Gooding, Heinrich Lenhardt und Thomas Weiß in Begleitung von Kameralady Dayana Mostbeck.



Wo?

Ein Hochhaus in Bellevue, Washington, neuntes Stockwerk bei Valve.



Wie?

Ein Zimmer mit zugezogenen Jalousien und Rechner mit installiertem **Half-Life 2**; ein prall gefüllter Kühlschrank, erreichbar in unter zehn Schritten; und Zeit, viel Zeit: Drei Tage und Nächte konnte das PC-Games-Einsatzteam ungestört **Half-Life 2** spielen und eigene Screenshots anfertigen. Perfekte Bedingungen also für einen Test, der Ihnen ausführlich erklärt, wie gut **Half-Life 2** wirklich ist.

Warum?

Für gewöhnlich erhält die PC-Games-Redaktion Testversionen direkt ins Haus. Doch manchmal, gerade bei führenden Entwicklerstudios, ändert sich diese Prozedur: Weil eine Herausgabe von Topspielen als zu riskant eingestuft wird, laden die Hersteller zu sich ein, damit Redakteure vor Ort testen können. PC Games stimmte dem Angebot, **Half-Life 2** direkt im Valve-Gebäude zu testen, unter drei Bedingungen zu. Erstens: Wir spielen die fertige Version. Zweitens: Die Zeit reicht, um **Half-Life 2** mindestens einmal durchzuspielen. Drittens: Wir sind beim Spielen unbeaufsichtigt. Valve gab grünes Licht – und deshalb lesen Sie auf den nächsten Seiten einen Spieletest, der ohne Entwicklereinfluss und Zeitdruck entstanden ist.

Dass der beste Shooter seit Genre-Gründung in den ersten Spielminuten ein stumpfsinniges Kistenrätsel stellt, entbehrt nicht einer gewissen Ironie. Da stehen Sie als Gordon Freeman in einem Hinterzimmer und lassen den Blick schweifen – ein viel zu hohes Fenster und zu viele Kisten. Computerspieler reagieren auf solche Probleme so selbstverständlich wie ein Gärtner, der Unkraut sichtet: Kurz den Lagerarbeiter spielen, die Kisten aufeinander stapeln und via selbst gebastelter Treppe zur Dachluke hinaus.

Diese tausendmal recycelte Sequenz wird technisch und dramaturgisch so geschickt verpackt, dass sie als Musterbeispiel für die spielerische Güte von **Half-Life 2** gelten kann: Während Sie in jenem Raum nach einem Ausweg schauen, dringen gedämpft die Stimmen von Soldaten durch die Wand – man sucht nach Ihnen! Und als Sie durchs Fenster hinaus aufs Dach steigen, werden Ihnen lebenswichtige Funktionen wie die Atmung als nebensächlich



Wegweiser durch 21 Seiten Half-Life 2

Für Scharfschützen: die Armbrust



+ Die Armbrust zeigt vor allem in den zahlreichen Außenarealen ihre Stärke.

− Die Bolzen fliegen mit langsamer Geschwindigkeit: Vorhalten ist nötig!

Für Brutalos: die Brechstange



+ Wenn die Munition knapp wird, bietet sich die klassische Brechstange an.

− Auf die Distanz und gegen Feinde mit Feuerwaffen absolut nutzlos.

Für Sledge Hammers: die DEAGLE



+ Schießt auch auf die Entfernung genau und mit hoher Durchschlagskraft!

− Häufiges Nachladen ist nötig, außerdem ist die wertvolle Munition rar.

erscheinen. Es ist, als würde man durch die Öffnung die richtige Welt betreten, so realistisch wirkt das Stadtpanorama, das sich später ausbreitet: Unter Ihnen schlängeln sich Straßen an Altbauten vorbei, am Rand stehen Bäume wie fotografiert und der graublaue Himmel ist auch auf Postkarten nicht schöner. Willkommen in City 17.

Ist der positive Grafik-Schock überwunden, setzen Sie langsam einen Schritt vor den anderen, um nicht vom Dach zu stürzen. Die Kugeln, die Ihnen von unten um die Ohren fliegen, machen die Sache zum Balanceakt. Waffenlos hüpfen Sie über Abgründe, ducken sich hinter Schornsteinen und schauen Tauben hinterher, die genervt vom Bleigewitter davonflattern. So bahnen Sie sich den Weg in den Unterschlupf, wo der aus dem Vorgänger bekannte Wissenschaftler Dr. Kleiner mitsamt Tochter Alyx haust und über die Rettung der Welt brütet. Sie sind da ein willkommener Verbündeter, konnten Sie doch schon in Teil 1 Ihre Heldenqualitäten unter Beweis stellen, als Aliens durch eine Art Dimensionstor in die Forschungsstation Black Mesa strömten.

Schöne neue Welt

Kein anderes Spiel zeichnet die Zukunftsvision vom totalen Überwachungsstaat bedrückender als **Half-Life 2**. Als Sie nach den Ereignissen des ersten Teils in City 17 ankommen, stehen maskierte Soldaten in Schutzanzügen an jeder Ecke, die Waffe schussbereit unter die Arme geklemmt. Über dem Bahnhof hängt eine Leinwand, auf die jedes Multiplexkino stolz wäre. Darauf zu sehen: Ein weißbärtiger Mann, Dr. Breen genannt, der mit einlullender Stimme so lange spricht, bis auch der Letzte kapiert, dass Widerstand gegen die neue Staatsgewalt keine gute Idee wäre.

Während Sie von den Gleisen weg zur Haupthalle laufen, spüren Sie die Augen der Wachposten auf Gordon – eine falsche Bewegung und die Unterdrücker drohen Schläge mit dem Elektroknüppel an. Sie stapfen durch sorgsam abgegrenzte Gehwege,

ANGRIFF DER SAM-FISHER-KLONE Im Gefängnis tummeln sich Unmengen an Combine-Soldaten. Deshalb gilt es später, Geschütztürme klug zu positionieren, um zu überleben.

Für Käferbeschwörer: der Duftbeutel



+ Ist unbegrenzt einsatzfähig und gibt lustige Geräusche von sich.
− Funktioniert nur dann, wenn sich Käfer in den Levels tummeln.

Für Feiglinge: der Geschützturm



+ Fegt selbst Unmengen an Gegnern weg und verfügt über unbegrenzt Munition.
− Geschütztürme stehen nur an ausgewählten Stellen der Levels bereit.

Für Überflieger: die Granate



+ Bei großem Gegneraufkommen gibt es nichts Besseres – rums!
− Granaten in die gewünschte Richtung zu werfen, ist recht schwierig.

vorbei an Bürgern, die mit hängenden Schultern auf Bänken hocken und mit ihrem Schicksal hadern. Regelmäßig schwirren Spähroboter wie eifrige Bienchen heran, halten vor Gordon und knipsen ihn im Blitzlicht. Man fühlt sich in eine beklemmende, ausweglose Welt versetzt, wie man sie aus Filmen wie **Minority Report** kennt. Beweis für Ihre Lebendigkeit: Irgendwann gelangen Sie an eine Menschenschlange, die zu einem Schalter führt, an dem die Essensausgabe stattfindet. Drängler ernten von den Wartenden eine Beschimpfung, wer sich ordnungsgemäß anstellt, erblickt hinter sich bald die nächste Person.

Warum City 17 fest im Griff der so genannten Combine ist, das versuchen Sie im Spiel herauszufinden. Im Laufe der 14 Episoden nähern Sie sich allmählich einem Turm, platziert im Zentrum der Stadt und so hoch, dass seine Spitze in die Wolken ragt. Der Weg zum finalen Gebäude dauert für Geübte knapp 20 Stunden, Einsteiger planen einen längeren Aufenthalt ein, weil gerade spätere Missionen im Schwierigkeitsgrad anziehen. Was nicht heißt, dass Speicherfrust à la **Far Cry (dt.)** droht: Ihren Spielstand sichern Sie in jedem der drei Schwierigkeitsstufen zu jeder Zeit. Wenn Sie mehr über die Story erfahren wollen, empfiehlt sich die Lektüre des Extrakastens „Mysteriöse Mosaiksteinchen" auf diesen Seiten.

Figuren wie echte Menschen

Im Unterschlupf angekommen, nehmen Sie als stiller Beobachter an Story-Sequenzen teil. Während Dr. Kleiner und Alyx in ausgesprochen gut intonierter Sprachausgabe reden, bewegen Sie sich frei im Raum. Stets haben Sie die volle Kontrolle, auch wenn NPCs Anweisungen erteilen, deren Ausführung das nächste Skript bewirkt. So sollen Sie etwa beim Test einer neuen Teleportationstechnologie das Versuchskaninchen spielen: „Steck das Stromkabel ein!", heißt es da. Sie stehen vor dem brummenden Generator, alle Gesichter sind auf Sie gerichtet. Weiter geht es erst, wenn Sie das

GRUSELGESOCKS In Ravenholm, dem Grusel-Level, leben die meisten Aliens beziehungsweise Zombies. Dass auf diesem Bild grünes Blut spritzt, liegt am Feind – sonst ist es rot.

AUX POWER
FLASHLIGHT

Für Physiker: die Gravity-Gun



+ Schwere Gegenstände durch die Gegend schleudern wie Spielzeugautos!

– Wenn keine Objekte herumliegen, ist die Waffe praktisch nutzlos.

Für Normalos: das Maschinengewehr



+ Schnelle Feuerrate, massig Munition, Granaten per alternativen Schuss.

– Gegen gut gepanzerte Gegner vermisst man etwas die Durchschlagskraft.

Für Zielbewusste: die Pistole



+ Auch auf große Entfernung ist die Standardpistole extrem präzise.

– Gegen viele Gegner taugt die Pistole kaum, weil sie wenig Schaden anrichtet.



ROBOTERSPINNEN Die so genannten Strider sind so groß wie gefährlich: Suchen Sie schnell die nächste Deckung auf!



PSYCHOTERROR Splatter-Freunde werden Ravenholm lieben: Hier brutzeln Aliens über Feuer, während Zombies zum Angriff blasen.

Kabel vom Boden aufklauben und in die dafür vorgesehene Öffnung drücken.

Wie **Half-Life 2** solche Sequenzen ins eigentliche Spiel integriert, ist mustergültig – von der Dialogführung und humoristischen Pointen bis zur Gestik und Mimik stimmt alles. Hier waren talentierte Drehbuchschreiber im Einsatz, zusammen mit detailverliebten Grafikern: Wenn die Figuren reden, arbeiten erstaunlich viele Gesichtsmuskeln. Eine in Falten gelegte Stirn bedeutet Zweifel, zusammengekniffene Augen und verschränkte Arme zeugen von Widerstand – Pixel werden zu scheinbar lebendigen Menschen. Selbst Brillengläser reflektieren das Licht im Raum!

Nicht ganz so perfekt wie die Zwischensequenzen gelingt das Beam-Experiment von Dr. Kleiner: Gordon landet direkt in der Höhle des Löwen, von Combine-Soldaten umringt. Der Weg zurück erweist sich als wahre Odyssee: Sie hetzen mit den Verfolgern dicht an den Fersen durch Hinterhöfe der Stadt, flüchten in die von Aliens verseuchte Kanalisation und düsen mit einem getunten Jetski hinaus aufs Land, während ein Helikopter Minen abwirft, die im Wasser liegen bleiben, bevor sie dumpf explodieren – ein tödlicher Slalom folgt! Das sind Abenteuer, die auch ein James Bond erlebt.

Meisterhaftes Level-Design

Ob Innen- oder Außenlevel, mit jeder Umgebung ist Valve ein Kunstwerk gelungen. Beim Durchlaufen von City 17 fühlt man sich, als würde man durch einen Nachbau von Prag schlendern: Im einen Viertel stehen

Für Stürmer: das Sturmgewehr



Diese Kugeln, abgefeuert mit alternativem Feuermodus, prallen von Wänden ab.

+ Schießt schnell wie das MG, ist aber genauer und extrem durchschlagskräftig.

− Die Munition ist schnell vebraucht und Nachschub sehr selten.

Für Zerstörer: der Raketenwerfer



Nach einer Einsatzbesprechung bekommen Sie den Raketenwerfer überreicht.

+ Gegen Helikopter die einzig wahre Waffe: der Raketenwerfer.

− Verletzungsgefahr in Innenräumen wegen des großen Explosionsradius'!

Für Texaner: die Schrotflinte



Gegner, die nebeneinander stehen, befinden sich genau im Streuradius der Flinte.

+ Im Nahkampf bombt die Schrotflinte alles weg – und trifft praktisch immer.

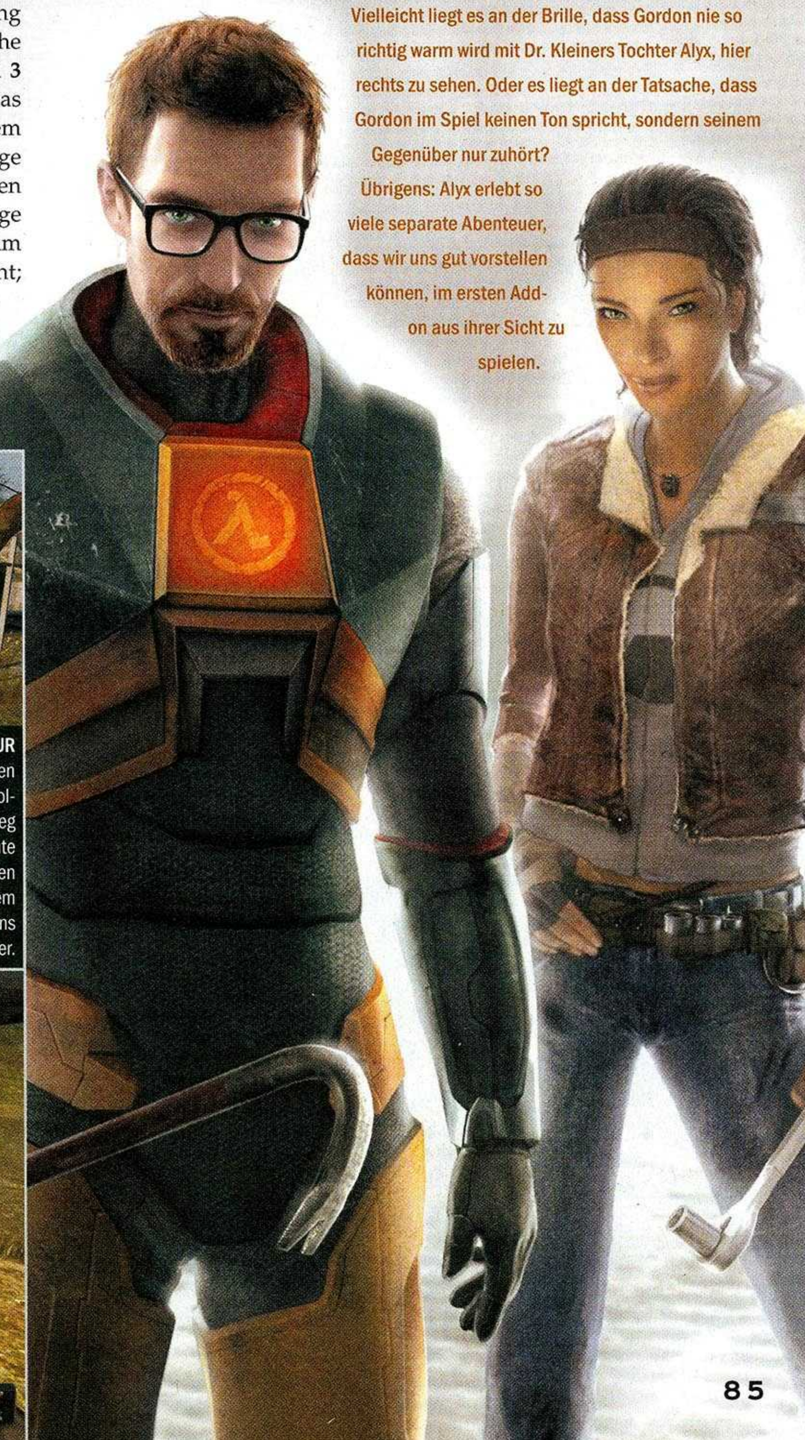
− Auf die Entfernung leidet die Zielgenauigkeit. Und das Nachladen dauert lange.

braune Betonbauten mit verdreckten Schloten, woanders beeindrucken mittelalterlich verzierte Häuserfassaden hinter täuschend echt wirkenden Bäumen. Und keine Textur gleicht der nächsten, jedes Fleckchen ist einzigartig. Selbst die Fenster der Wohnblöcke unterscheiden sich voneinander: Hinter einigen sind die Vorhänge zugezogen, von anderen blättert der Putz. Konkurrent **STALKER** wird das realistische Erscheinungsbild der osteuropäisch angehauchten City 17 zähneknirschend zur Kenntnis nehmen.

Die Entwickler malen nicht nur Freiluftgebiete, sondern verstehen sich auch im Umgang mit Innenräumen. Manche Levels lassen die von **Doom 3** im Vergleich aussehen wie das **Pac-Man**-Labyrinth: In einem Gefängnis ziehen sich rostige Gitter neben zertrümmerten Treppen entlang; schmutzige Wände schimmern blass im depressiven Glühlampenlicht; schiefe Säulen werfen gespenstische Schatten über den gefliesten Boden, dem

GORDON UND ALYX

Vielleicht liegt es an der Brille, dass Gordon nie so richtig warm wird mit Dr. Kleiners Tochter Alyx, hier rechts zu sehen. Oder es liegt an der Tatsache, dass Gordon im Spiel keinen Ton spricht, sondern seinem Gegenüber nur zuhört? Übrigens: Alyx erlebt so viele separate Abenteuer, dass wir uns gut vorstellen können, im ersten Add-on aus ihrer Sicht zu spielen.





OFFROAD-TOUR Im Buggy rammen Sie Combine-Soldaten, die im Weg stehen. Entfernte Gegner nehmen Sie mit dem Bordgeschütz ins Visier.

Story: mysteriöse Mosaiksteinchen

1

Das fängt ja gut an

Nämlich fast genau wie damals, anno 98/99, als wir das erste Mal **Half-Life (dt.)** spielten: Während die Vorspann-Credits eingeblendet werden, befinden wir uns in einem Zugwaggon [1], können dabei herumlaufen und uns umsehen. Doch während beim Vorgänger die Fahrt in den Forschungskomplex Black Mesa ging, heißt die Endstation von **Half-Life 2** City 17. Das Rätselraten beginnt.

Wiedersehen macht Freude

Die Story von **Half-Life 2** ist auf jeden Fall einsteigerfreundlich und verlangt keine Vorkenntnisse. Kennern des ersten Teils winken zusätzliche Nostalgie-Wohlfühl-Wallungen: Als wir das erste Mal Wachmann Barney wiedergesehen hatten, waren wir ebenso gerührt wie erleichtert. Stets erlebt man die Geschehnisse aus dem Blickwinkel des akademischen Haupthelden, der niemals direkt zu sehen ist.

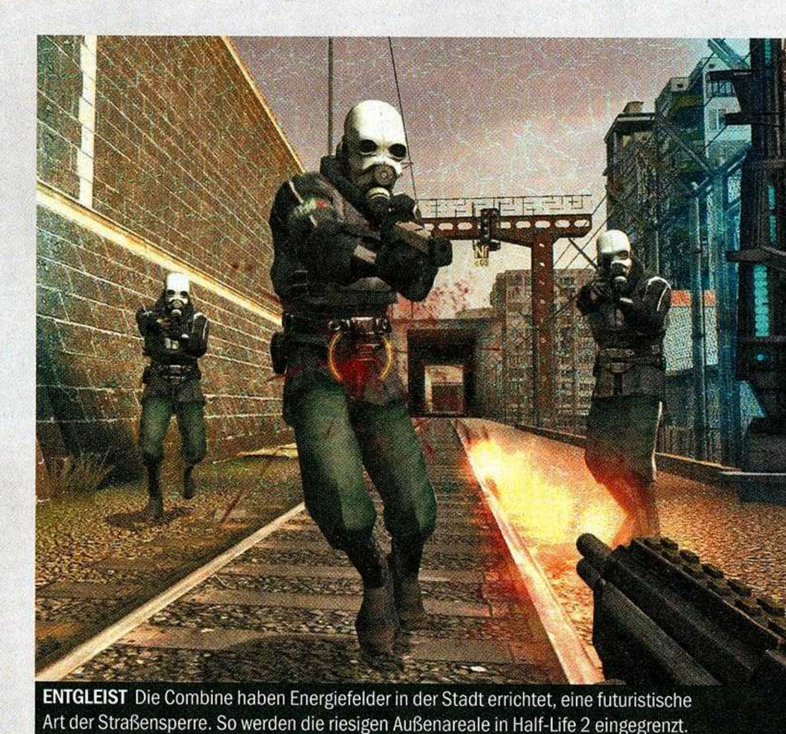
Schon in den Anfangskapiteln von **Half-Life 2** treffen Sie mehrere Charaktere aus dem Vorgängerspiel wieder. Aber niemand nimmt Sie in Ruhe zur Seite, um mit den einleitenden Worten „Also, Gordon, seit du verschwunden bist, ist Folgendes passiert ..." alle Handlungsunklarheiten zu beseitigen. Gordon Freeman verschwand am Ende von **Half-Life (dt.)** in unbekannter Mission, beauftragt vom anhaltend mysteriösen G-Man [2]. Wie und warum er wieder auftaucht, bleibt weitestgehend rätselhaft.

Akte X

Wichtigste Spekulationsgrundlage ist Dr. Breens Begrüßungsansprache für Neuankömmlinge, die von Monitoren im Bahnhof von City 17 flimmern. „Sie haben sich dafür entschieden oder wurden dafür auserwählt, in eines unserer verbleibenden Stadtzentren überzusiedeln", hört man. So richtig freiwillig scheinen die Zuzügler nicht ihre Koffer gepackt zu haben. Schwirrende Überwachungskameras, maskierte Soldatenrüpel und blutverschmierte Verhörhinterzimmer sorgen für eine packende „Polizeistaat & Paranoia"-Atmosphäre. Etwas später bestätigen Zeitungsausschnitte [3], die jemand in einem Stützpunkt an die Wand gehängt hat, dass der Dimensionstunnel des Black-Mesa-Experiments zu einer Art Invasion der Erde führte. Dr. Breen war es, der nach dem „Sieben-Stunden-Krieg" die Kapitulation der Menschheit einreichte, um der völligen Vernichtung zu entgehen. Ist er nun ein echter Held oder ein skrupelloser Kollaborateur, der einen viel zu hohen Preis für einen Scheinfrieden bezahlt hat?





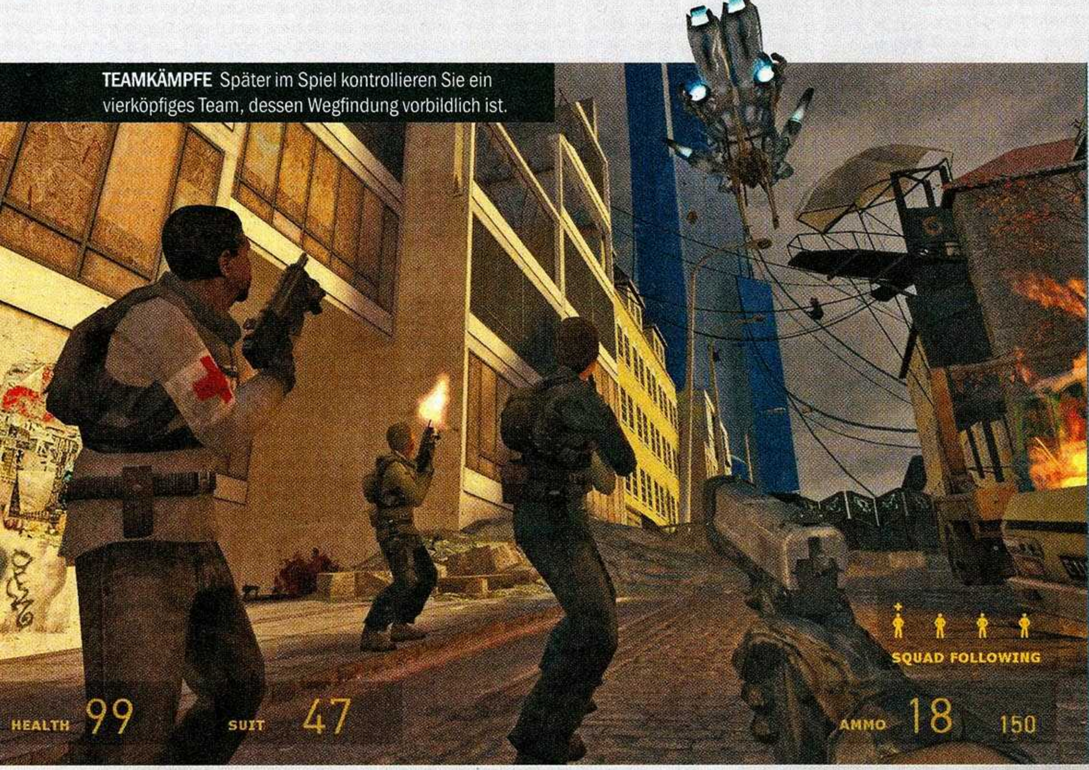

ENTGLEIST Die Combine haben Energiefelder in der Stadt errichtet, eine futuristische Art der Straßensperre. So werden die riesigen Außenareale in Half-Life 2 eingegrenzt.

man das Nichtvorhandensein einer Putzfrau förmlich ansieht. Ungemütlicher kann man ein heruntergekommenes Hochsicherheitsgebäude nicht auf den Bildschirm bringen.

Bemerkenswert ist, wie die Designer bei Valve mit Farbe umgehen: Als Sie ans Ende der Kanalisation gelangen, erblicken Sie sprichwörtlich Licht am Ende des Tunnels – alles darum herum verschwimmt im Schimmer, der aus der Öffnung dringt. Draußen funkelt hell das Wasser, es ist ein klarer Tag. Im nächsten Level-Abschnitt steht die Sonne tiefer am Horizont: Die Farbtöne werden rötlich, die Schatten länger, Ihr Staunen vermutlich größer.

Selbst unwichtige Stellen im Spiel schauen aus wie solche, die von Grafikern mit einem Hang zum Perfektionismus erstellt wurden: Da entdecken Sie auf einem gefallenen Baumstumpf mitten in der Prärie feines Bump-Mapping, das die Rinde plastisch wirken lässt; durch die halb demolierte Decke einer baufälligen Hütte rieselt Staub, vom Sonnenlicht sichtbar gemacht. In einem

IGITTIGITT Schnauben wie ein Stier, rennen mit Anlauf gegen die Wand, verspritzen ein bisschen Insektenblut und schütteln den Kopf, sichtlich betäubt: die Riesenkäfer.

TEAMKÄMPFE Später im Spiel kontrollieren Sie ein vierköpfiges Team, dessen Wegfindung vorbildlich ist.

dunklen Hinterzimmer – Ihr Aufenthalt dauert höchstens wenige Sekunden – ist der Boden mit Texturen überzogen, die sich andere Ego-Shooter für den Raum aufheben würden, in dem der Endkampf stattfindet – wo auch immer Sie sich bewegen, stets ist die Grafik ein Blickfang.

Mehr als Spielerei: Physik

Recht früh treffen Sie in City 17 auf einen Kinderspielplatz, der auch zwei Schaukeln enthält. Die schwanken bei Benutzung auffallend realistisch hin und her, sogar deren Seile verheddern sich physikalisch nachvollziehbar zur Seite. Man kann das als subtilen Hinweis der Entwickler verstehen, denn in **Half-Life 2** werden Sie wieder zum Kind: Sie werden sich freuen, wenn Gegenstände durch die Gegend kullern; werden andächtig staunen, wenn eine Pappschachtel an den Rändern reißt und sich auf wundersame Weise entfaltet; werden vielleicht irre lachen, wenn die Inneneinrichtung einer Wohnung unter lautem Gepolter in ihre Einzelteile zerfällt. Man fühlt sich ob der fortschrittlichen, in dieser Qualität bislang nicht erlebten Physik-Engine tatsächlich wie jemand, der gerade die einfachsten mechanischen Vorgänge neu entdeckt.

Da kommt die Gravity-Gun, übersetzt könnte man Gravitationsmanipulator dazu sagen, gerade recht. Im witzigsten Tutorial der Spielegeschichte lernen Sie den Umgang mit dem Gerät: Auf einer futuristischen Müllhalde spielen Sie mit einem Roboterhund Ball – nur dass der Ball ein zentnerschwerer Fels ist, der Kis-



SCHÖNER ALS KETTENSÄGEN Die Drohne lässt sich mit der Gravity-Gun ansaugen und gegen den Feind verwenden: Rotierende Sägeblätter machen kurzen Prozess.

Gordons Gegner

Ant Lion
Kommt urplötzlich aus dem Boden gekrabbelt und bringt viele Freunde mit: der Käfer. Er überspringt Abgründe surrend mit Flügeln.



Combine
Der Standard-Gegner: Combine-Soldaten. Verhalten sich schlau, indem sie Deckung nehmen, Granaten werfen und in Häuser flüchten.



Transporter
Schwirrt von oben heran, setzt zum Landeanflug an, öffnet die Laderaumklappe und lässt Combine-Soldaten herausströmen.



Gunship
Ihr größter Feind in den Außenarealen: die Gunships, weil sie eine nicht enden wollende Maschinengewehrsalve auf Gordon entladen.



Helikopter
Ein Geräusch kündigt an, wenn der Helikopter bereit zum Feuern ist. Dann sollten Sie schleunigst den Kopf einziehen, sonst ist er ab.



Scanner
Greift nicht aktiv an, irritiert aber durch seine Anwesenheit: Man fühlt sich verfolgt ob dieses blechernen, knipsenden Paparazzi!



Strider
Machen Ihnen im letzten Drittel des Spiels das Leben zur Hölle: Strider, die aus allen Rohren ballern und ganz schön was einstecken können.




Zombie
Zombies stöhnen fürchterlich, sind aber langsam. Sie eignen sich besonders als Versuchskaninchen für Physik-Spielereien …



HEINRICH LENHARDT 

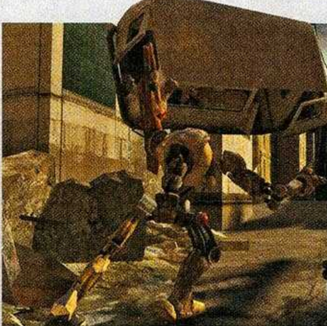
„Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz und definiert das Action-Genre neu.“

Meine Erwartungshaltung wirkte unerreichbar hoch, doch das Endprodukt hat sie locker übertroffen. **Half-Life 2** setzt nicht nur neue Standards für Grafiktechnik und Physik. Mit welcher Liebe zum Detail bereits in den ersten Minuten eine Hochspannung aufgebaut wird, ist das reinste Lehrstück. Dazu kommen menschelnde Charaktere, die so glaubwürdig wirken, dass man sie am liebsten zum Kaffee einladen würde. Aber am meisten hat mich der abwechslungsreiche Spielablauf begeistert, jedes Kapitel überrascht mit frischen Ideen, Schauplätzen, Herausforderungen, da ist keine Sekunde Langeweile. Erforschen, ballern, fahren, rätseln und immer auf der Suche nach neuem Schabernack sein, den man mit dem fantastischen Schwerkraft-Manipulator anstellen kann (mein Kandidat für „Waffe des Jahres“). Überlange Levels à la **Doom 3** gibt es hier nicht, **Half-Life 2** hat kein Gramm Fett am Spieldesign-Leib. Billige „Ein Gegner materialisiert auf wundersame Weise hinter mir“-Mätzchen hat man nicht nötig, dafür lässt die künstliche Intelligenz ihren Grips spielen. Kritikpunkte finden sich allenfalls in den Niederungen der Erbsenzählerei, mehr Team-Kämpfe und weniger Storylöcher wären nett gewesen, aber der „Meisterwerk“-Status ist unbestritten. Ganz großes Wow!

DIRK GOODING 

„Was ich hier für knapp 50 Euro bekomme, ist an Qualität nicht zu überbieten!“

Der mit Abstand beste Ego-Shooter aller Zeiten, gepaart mit dem erfolgreichsten Mehrspieler-Mod aller Zeiten. Was ich hier für knapp 50 Euro bekomme, ist an Qualität nicht zu überbieten. Und wem das Killer-Paket aus **Half-Life 2** und **Counter-Strike Source** noch nicht reicht, der legt ein paar Euro drauf und kann sich per Valves Online-Service Steam den Vorgänger sowie weitere **Half-Life**-Mods herunterladen – und staunt über neue Texturen und Spezialeffekte, da Valve den alten Klassikern ein **Source**-Technik-Update verpasst hat. Erstaunt hat mich die Performance: Unsere Testsysteme waren zwar absolute High-End-Rechner (3,2 GHz, 2 GByte RAM, Radeon X800 XT), die wohl nur die wenigsten Spieler unter dem Schreibtisch stehen haben. Allerdings flutschte **Half-Life 2** auf diesen PCs mit maximalen Details, 1.600x1.200 Bildpunkten, sechsfacher Kantenglättung und achtfachem anisotropen Filter über den Monitor, und das mit aberwitzigen 60 Bildern pro Sekunde! Wer **Half-Life 2** mit solchen Einstellungen in Bewegung sieht, wird sich verwundert die Augen reiben und fragen, wieso andere Entwickler das nicht auf die Reihe bekommen. Mit reduzierten Details und geringerer Auflösung läuft der Ego-Shooter auch problemlos auf älteren Computern – und sieht trotzdem klasse aus.







METALLAKROBATIK Alyx' Roboterhund Dog steht Ihnen in einem späteren Einsatz zur Seite: Er schmeißt Autos auf Gegner, reitet Panzerwagen wie untrainierte Pferde, stemmt Eisentüren auf und turnt wie ein Sportler herum – das ist alles geskriptet.





ten beim Aufprall zerschmettert und mit menschlichen Körpern bestimmt nicht anders verfährt. Doch mit der Gravity-Gun saugen Sie selbst schwere Objekte mühelos heran, um sie mit einem Linksklick wieder nach vorne zu schleudern, bis sie krachend auseinander brechen und die Level-Architektur erschüttern.

Sie werden sich dabei ertappen, trotz ausreichend Munition häufig mit der Gravity-Gun zu hantieren. Statt mit dem Maschinengewehr zu ballern, reißen Sie lieber die Heizung aus ihrer Fassung, um selbige als Schutzschild gegen heranzischende Projektile zu nutzen. Statt eine Granate zu werfen, katapultieren Sie Explosionsfässer in die Gegnermenge. Statt mit der Brechstange auf Headcrabs einzuprügeln, feuern Sie Gravitationsstöße ab, die die Aliens zu herumplumpsenden Gummibällen degradieren. Und wenn Sie immer noch denken, eine Kettensäge wäre cooler, dann greifen Sie sich einfach eine der umherschwirrenden Sägedrohnen – wer damit durchs Feindgebiet marschiert, will nie wieder eine Black & Decker. Bei diesem Spielzeug vergisst man schnell, dass Gordon eigentlich die Welt retten soll.

Schlusswort

Die Gravity-Gun stiehlt sämtlichen anderen Waffen im Spiel die Show – und **Half-Life 2** der Konkurrenz. Scheinbar mühelos verrückt Valves Wunderwerk die Grenze des Machbaren nach oben, grafisch genauso wie spielerisch. Für Computerspieler wird **Half-Life 2** damit zur Allgemeinbildung. (tw)



EIN FALL FÜR ZWEI Der Herr links verbringt seine Zeit damit, Zombies mit der Schrotflinte zu jagen. Sie helfen ihm kurz dabei.

IM WETTBEWERB

FAR CRY (DT.) – TEST IN PCG 05/04	DOOM 3 – TEST IN PCG 10/04	HALF-LIFE 2 – TEST IN PCG 12/04
TECHNIK		
SEHR GUT (94%)	**SEHR GUT** (94%)	**SEHR GUT** (96%)
+ Realistisches, spiegelndes Wasser + Detailreiche Figuren und Objekte + Extrem hohe Sichtweite + Effekte: Flimmernde Luft und Unschärfe + Sehr gute Außen-, gute Innenareale	+ Grandios-gruselige Innenareale + Hervorragende Licht- und Schatteneffekte + Beinahe allgegenwärtiges Bump-Mapping + Bombastische Monsteranimationen – Wenig Physik-Spielereien	+ Herausragende Physik-Engine + Superrealistische Außenareale + Unmengen an Details in Innenräumen + Gestochen scharfe Texturenqualität + Läuft selbst in hohen Auflösungen flüssig
ATMOSPHÄRE		
GUT (86%)	**GUT** (81%)	**SEHR GUT** (94%)
+ Innovativer Schauplatz (tropische Insel) + Musikuntermalung mit Filmcharakter + Computergegner unterhalten sich + Urlaubsatmosphäre dank Bombastgrafik – Sehr klischeehafte Story	+ Viele Schockmomente + Beklemmende, düstere Schauplätze + Teuflisch fiese Monster + Karge, passende Musik – Non-Stop-Ballerei ersetzt subtiles Gruseln	+ Menschliche Figurengestik und Mimik + Gewaltige 5.1.-Soundeffekte + Areale wirken extrem realistisch + Bemerkenswerte Detailverliebtheit – Schwer zu durchschauende Story
SPIELDESIGN		
SEHR GUT (90%)	**GUT** (82%)	**SEHR GUT** (95%)
+ Riesige Levels + Mehrere Lösungswege + Viele Fahrzeuge + Überragende KI der Gegner – Teilweise zu hoher Schwierigkeitsgrad	+ Ein gewaltiges Inferno: der Höllen-Level + Frei von Ballast (Beispiel Geschütztürme) + Umfangreiches Solospiel + Geschmeidiger Spielablauf – Manchmal verwirrendes Level-Design	+ Jeder Level spielt sich grundlegend anders + Hervorragend designte Schauplätze + Nachvollziehbare künstliche Intelligenz + Physik beeinflusst den Spielablauf + Großer Umfang, doch Spannung bis zuletzt
MULTIPLAYER		
GUT (86%)	**BEFRIEDIGEND** (71%)	**SEHR GUT** (90%)
+ Taktischer Assault-Modus + Ausbalanciertes Level-Design – Wenig Schauplatz-Abwechslung – Manchmal verwirrendes Level-Design	+ Editor wird mitgeliefert + Einwandfreie Deathmatches in kleiner Runde – Auf maximal vier Spieler begrenzt – Nur vier Standard-Spielmodi – Nur fünf mitgelieferte Karten	+ Zeitloses Spielprinzip + Sinnvoll designte Karten + Schöne neue Grafikeffekte – Detailprobleme (blockierende Objekte) – Enthält nicht alle **Counter-Strike**-Karten
SPIELSPASS		
SEHR GUT (92%)	**SEHR GUT** (90%)	**SEHR GUT** (96%)

MOTIVATIONSKURVEN

Far Cry	Doom 3	Half-Life 2
BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT – 6 STD., 12 STD., 18 STD., 24 STD.	BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT – 6 STD., 12 STD., 18 STD., 24 STD.	BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT – 6 STD., 12 STD., 18 STD., 24 STD. (1, 2, 3, 4)
Spieldauer (Einzelspieler): 20 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 20 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 20 Stunden



1 Die erste Spielstunde ist abwechslungsreicher als das gesamte **Doom 3**: Man rutscht von einem geskripteten Ereignis ins nächste, Durchatmen ist ob der Grafikpracht fast unmöglich!



2 Mit dem Jetski über malerische Flüsse rauschen ... wenn da nur nicht die Helikopter wären, die von oben Minen werfen. Das ist spannend wie ein Actionfilm.

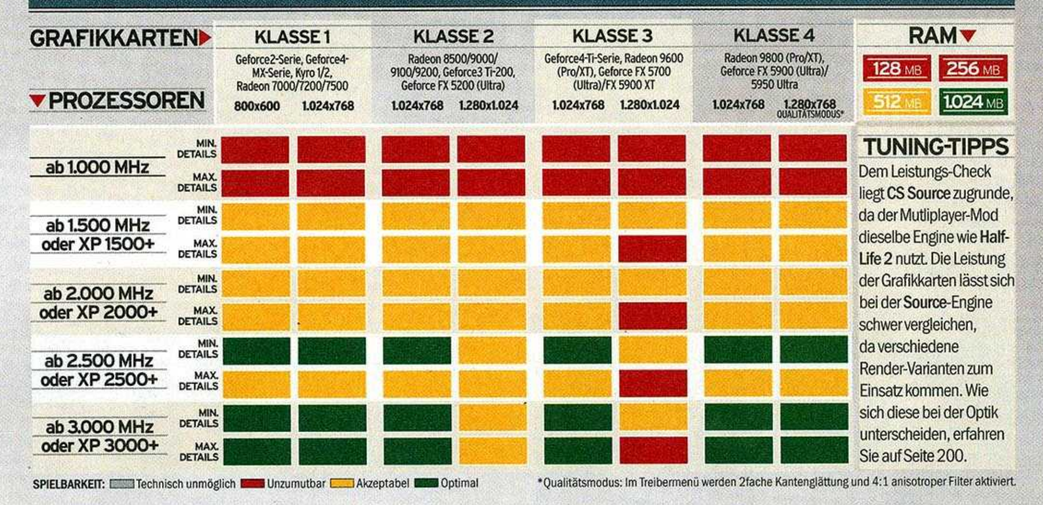


3 Beinahe unfassbar, dass **Half-Life 2** die konstant atemberaubende Qualität ohne Durchhänger beibehält. Immer geschieht Neues, hier: Gefängniseinbruch!



4 Als auch zum Schluss hin stets der Spielablauf variiert, wird klar: **Half-Life 2** ist von Anfang bis Ende reich an genialen Ideen. Im Bild: das Team, das Sie kontrollieren.

LEISTUNGS-CHECK



TUNING-TIPPS

Dem Leistungs-Check liegt **CS Source** zugrunde, da der Mutliplayer-Mod dieselbe Engine wie **Half-Life 2** nutzt. Die Leistung der Grafikkarten lässt sich bei der **Source**-Engine schwer vergleichen, da verschiedene Render-Varianten zum Einsatz kommen. Wie sich diese bei der Optik unterscheiden, erfahren Sie auf Seite 200.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

HALF-LIFE 2

CA. € 50,-
NOVEMBER 2004

THOMAS WEISS



„Der beste Shooter, seit es Shooter gibt: mit mächtigem Abstand zur Referenz"

Wenn Ihnen angesichts der Wertung leicht schwindelig ist, dann nehmen Sie doch erst einmal Platz. Ich versichere Ihnen: Es handelt sich hierbei nicht um einen Druckfehler, sondern um die gebührende Belohnung für eines der besten Spiele, die je erschienen sind. Es sind fantastische Kunststücke, die Valve da vollbringt: Jedes der 13 Kapitel bleibt den Grundzügen des Ego-Shooter-Genres treu, spielt sich aber gleichzeitig komplett anders. Einmal stelle ich Geschütztürme strategisch geschickt an Knotenpunkte oder düse mit dem Buggy übers Gelände, ein anderes Mal balanciere ich in der Wüste über alte Bretter, um hungrigen Insekten zu entgehen. Kein Level spielt sich wie der vorige, keine Sekunde der 20 Spielstunden ist langweilig. Dass diese Qualität bis zur Endsequenz bestehen bleibt, verdient einen Kniefall als Huldigung. Angetrieben wird der clevere Spielablauf von einer Grafik, die schon stark dem Wort „fotorealistisch" entspricht: Oft wollte ich beim Spielen die Waffe niederlegen und die Gegend genießen. Vor allem die Außenareale sind so schön, dass man einen Gemälderahmen um den Monitor legen möchte. Trotz der aufwendigen Optik läuft **Half-Life 2** auch auf Rechnern ohne eingebauten Hyper-Antrieb verhältnismäßig flüssig. John Carmack, wird schluchzen ob dieser programmiertechnischen Glanzleistung! Interessant ist, wie die Konkurrenz auf diese geballte Spielspaßladung reagieren wird. Ich kann schon das nervöse Schlucken von Raven Software, id-Software und Monolith hören, auf die ein Schatten namens **Half-Life 2** fällt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Valve
Studionote: Sehr gut
Publisher: Vivendi Universal
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/32/32
USK-Alterseinstufung: Ab 18 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.200 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 3
Optimum: 2.700 MHz, 1.024 MByte RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Spannender Spielablauf von Anfang bis Ende
+ Durchgehend grandiose Grafik
+ Realistische, spielerisch relevante Physik
+ Gravity-Gun
+ Üppiger Spielumfang (ca. 20 Stunden)

PC-GAMES-TESTURTEIL



EINZELSPIELER		
96	Grafik	Sehr gut (95)
	Sound	Sehr gut (94)
	Steuerung	Sehr gut (95)
	Mehrspieler	Sehr gut (90)

So spielt sich HL2

Half-Life 2 ist ein echter Technik-Kraftprotz, aber seinen Genialitätsstatus erreicht der Shooter vor allem wegen spielerischer Stärken. Zehn Tugenden, die uns aufgefallen sind:

1 Lust am Level

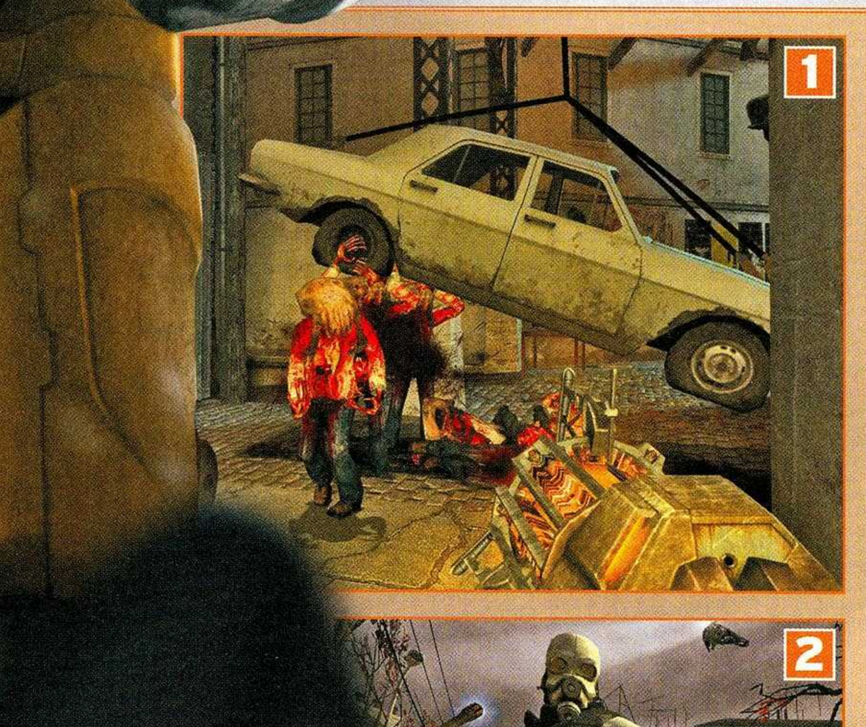
Bump Mapping, dynamisches Licht, Charakter-Mimik – diese modernen Errungenschaften sind ohne gutes Leveldesign für die Katz. Valve hat vor lauter Streben nach Gourmet-Features das A und O jedes 3D-Shooters nicht vergessen: ein gutes Leveldesign. Ob drinnen oder draußen, Scharfschützen am Schienenstrang oder Strider-Ungetüme in der Innenstadt: Bei den ebenso vielfältig wie interessant aufgebauten Schauplätzen rastet der Spielspaß zuverlässig ein. Bonuspunkte gibt es für das allgegenwärtige Einbeziehen der Physik ins Leveldesign – wie beispielsweise im Bild, als wir ein Auto auf eine Horde Zombies plumpsen lassen.

2 Richtiger Rhythmus

Einige der besten Szenen von **Half-Life 2** haben rein gar nichts mit Action zu tun. Nehmen Sie nur die bedrohlichen Anfangsminuten in City 17 und das emotionale Wiedersehen mit Wachmann Barney. Das Spiel hat einen hervorragenden Erzählrhythmus, platziert immer wieder atmosphärische Stimmungssituationen zwischen den Action-Abschnitten. Wie im Vorgänger verzichtet Valve auf jegliche nichtinteraktiven Sequenzen: Sie sind der Held, erleben jede Sekunde in der Rolle und aus der Sicht von Gordon Freeman.

3 Gut bedient

„Spielt sich wie geschmiert", ist das höchste Kompliment, das unsere Tester einem Shooter in Sachen Steuerung machen können. Bei **Half-Life 2** können Sie bemerkenswert viel bei bemerkenswert unkomplizierter Bedienung anstellen. Neue Waffen mit ungewöhnlichen Eigenschaften werden innerhalb des Spiels mit interaktiven Anleitungen erklärt, die so kurzweilig und nahtlos in









das Geschehen integriert sind, dass man sie niemals als „Tutorials" beschimpfen würde. Herumliegende Sägeblätter als Waffe? Na selbstverständlich!

4 Kurzweil über alles

Über 20 Stunden Spielzeit sind für einen Shooter ein respektabler Umfang. **Half-Life 2** scheint dabei ein Zeitraffer-Feld auf Ihrem PC zu installieren: Die Stunden vergehen wie im Fluge, weil das Spiel so abwechslungsreich ist. Bei **Far Cry (dt.)** steht man ein bisschen viel im Urwald, mit **Doom 3** droht der Alpha-Labs-Koller. Aber jedes der 13 Kapitel von **Half-Life 2** hat seinen eigenen Charakter, überrascht mit neuen Schauplätzen, Waffen und Spielmechaniken – bis hin zum letzten Level.

5 Eine schlaue Truppe

Erst relativ spät im Spiel erleben Sie Teamkämpfe, wenn sich wackere Widerständler an Gordons Seite gesellen. Die schnappen sich selbstständig Waffen und nehmen Feinde unter Beschuss, Sanitäter werfen Ihnen bei Bedarf auch Erste-Hilfe-Kästen zu. Die grundsolide KI wird durch kleine atmosphärische Genialitäten veredelt. „Entschuldigung, Gordon" murmelnd gehen die Begleiter zur Seite, wenn Sie ihnen den Weg versperren, oder bitten mitten im Feuergefecht „Gib mir Deckung, während ich nachlade". Und trauern anschließend um gefallene Kameraden.

6 Wahl der Waffen

Die Anzahl an Waffen ist nicht direkt inflationär, aber jedes Utensil ist sinnvoll. Auch im letzten Spieldrittel gibt es noch Situationen, in denen die Brechstange Gordons bester Freund ist. Die Munitionsverteilung wirkt nicht übertrieben geizig, aber ermuntert zu Sparsamkeit. Auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad kommt uns die Herausforderung gerade richtig vor: nicht von Pappe, aber keinesfalls frustrierend (Quicksave sei Dank). Ganz nebenbei erleben Sie hier mit Schwerkraft-Manipulator und Pheropods zwei der originellsten Waffen der Action-Geschichte.

7 Der Weg ist das Ziel

Die Wegfindung von computergesteuerten Charakteren ist eine Achillesferse vieler Shooter. In den Abschnitten, in denen der Spieler Antlions als Waffe einsetzt, demonstriert **Half-Life 2** besonders eindrucksvoll seine Stärke in dieser Disziplin. Die treuen Tierchen folgen Ihnen über Stock und Stein und bleiben nicht an Ecken und Enden hängen. Gegner in der Nähe werden selbstständig attackiert, auch wenn dazu ein Sprung nach oben oder das Krabbeln in einen Bunker nötig ist. Brav, sitz, gut gemacht!

8 Rätselhaftigkeit

Wenn scheinbar kein Weg weiterführt, müssen Sie die Situation analysieren und immer an die Wunderwelt der Physik denken. Die Designer haben es nicht mit den Puzzle-Elementen übertrieben, streuen aber immer wieder mal einen Abschnitt geistiger Beanspruchung in den Spielablauf. Beispielsweise steht ein Kran mit Magnethaken sicherlich nicht zur Zierde im Level.

9 Freude am Fahren

Es gibt reinrassige Rennspiele, bei denen die Vehikelsteuerung weniger Spaß macht als bei den Fahrsequenzen von **Half-Life 2**. Vor allem im Gelände-Buggy waren wir schnell von unserer Probefahrt überzeugt. Bordgeschütz, Handbremse und Turbo-Booster erlauben herrliche Manöver. Zusammenstöße mit Antlions erinnern dank „Splat!"-Geräusch und Windschutzscheiben-Verschmutzung an die Insektenopfer einer sommerlichen Autobahnfahrt. Und auch das Luftkissenboot erlaubt aberwitzige Kunststücke, bei denen man wie James Bond über Feuersbrünste fliegt oder in voller Fahrt vor einem Hubschrauber in den nächsten Tunnel flüchtet.

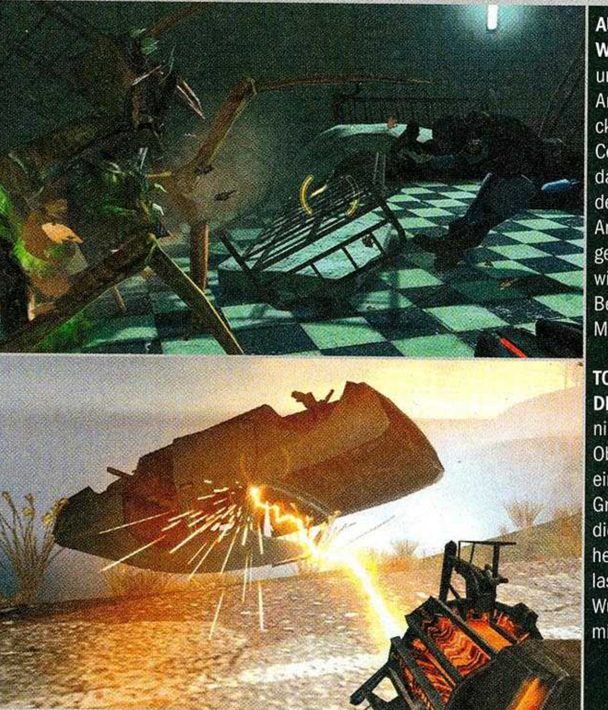
10 Keine billigen Tricks

Alles schon erlebt: Man sammelt ein Lebensenergie-Extra auf, wodurch die wundersame Materialisation eines Monsters im Rücken Ihrer Spielfigur ausgelöst wird. Aufregend, aber nicht direkt fair. **Half-Life 2** hält sich von der Kiste mit den billigen Designtricks fern, überlässt lieber der KI das Feld und erlaubt dem Spieler ein gewisses Maß an Kreativität bei der Vorgehensweise. (hl)



Physik-Leistungskurs

Einnehmende Spielwelt dank innovativer Technik: Die Grafik weckt Liebe auf den ersten Blick, am meisten fasziniert in Half-Life 2 aber die Physik.



AUS DEM WEG Ein von uns dirigierter Antlion attackiert diesen Combine-Soldaten, der von der Wucht des Angriffs weggeschleudert wird, inklusive Bettgestell und Matratze.

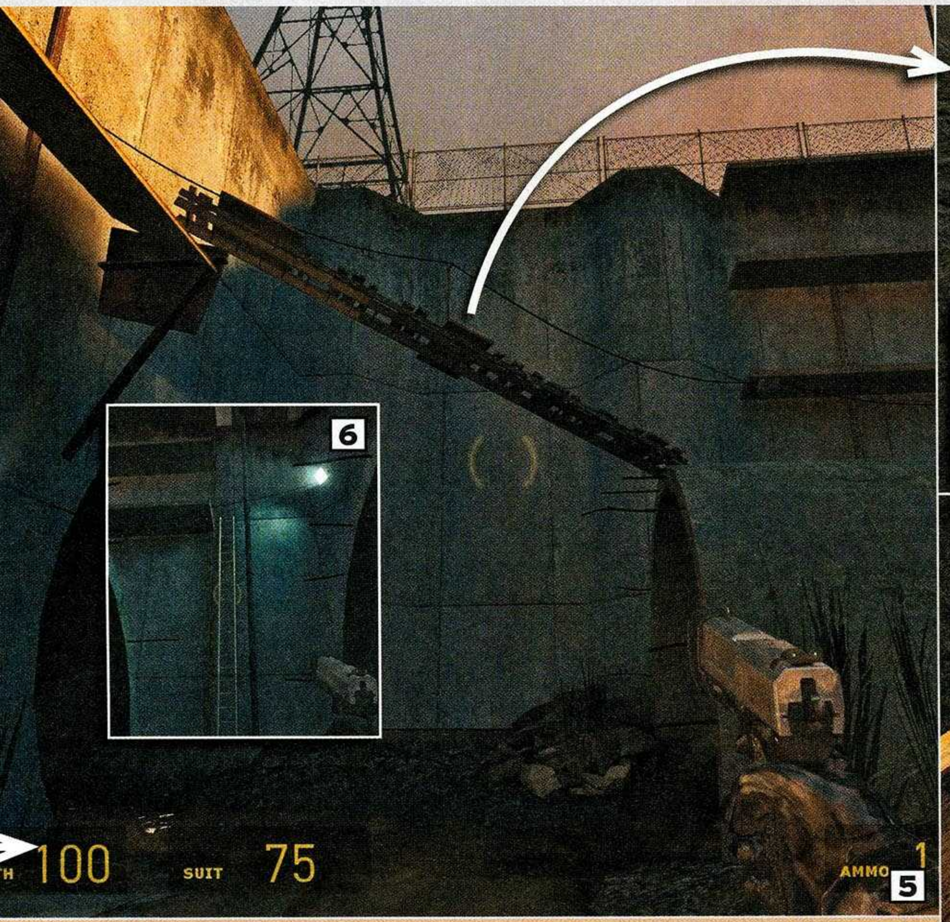
TOTALSCHADEN Der Manipulator kann Objekte bis zu einer gewissen Größe greifen, die Sie vor sich herschweben lassen oder als Wurfgeschoss missbrauchen.

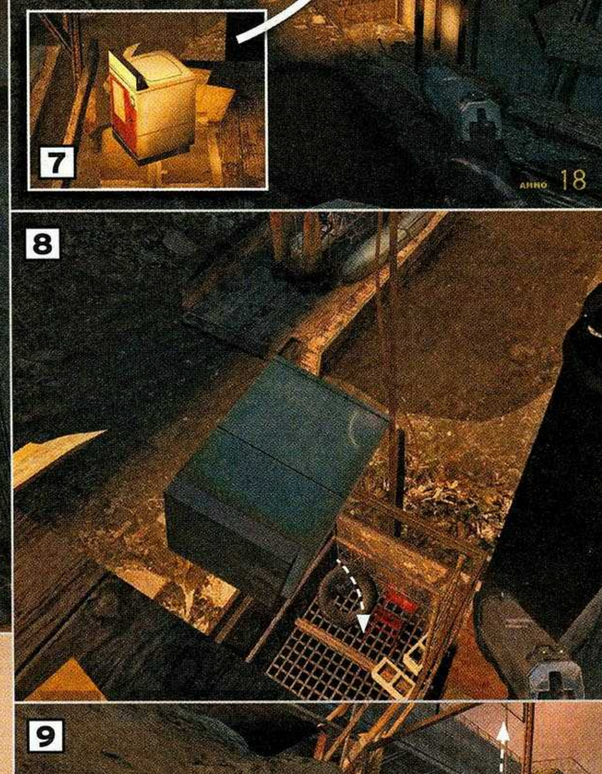
Wir hatten schon wabbelige Matratzen aus Fenstern geworfen, Gerüste zum Einstürzen gebracht und Zombies mit geschleuderten Sägeblättern tranchiert. Aber darauf war noch keiner von uns gekommen: „He", meinte Thomas zu fortgeschrittener Stunde, „schon mal getüncht?". Tatsächlich, mit dem Schwerkraft-Manipulator abgefeuerte Farbeimer sorgen für bunte Kleckse an den Wänden. Für die Befreiung der Menschheit herzlich irrelevant, aber solche liebevollen Details machen die **Half-Life 2**-Spielwelt noch stimmiger, noch glaubwürdiger, noch mehr zur Spielwiese.

Keine respektable Action-Neuheit verzichtet heutzutage auf eine Physik-Simulation, aber noch nie ist dieser Aspekt so durch und durch im Leveldesign verankert worden wie bei **Half-Life 2**. Mal sorgen Sie durch Gewichtsverlagerung für die richtigen Kippverhältnisse auf einer Wippe oder nutzen den Auftrieb von Objekten im Wasser aus, um eine Sprungschanze zu errichten.

Die Masse macht's

Und was lässt sich nicht alles mit dem Schwerkraft-Manipulator anstellen: Minen aus sicherer Distanz aus dem Boden pflücken oder gegnerische Granaten in der Luft abfangen und zurückspucken. Selbst das Gewicht der Objekte wird berücksichtigt. So bringt ein an den Kopf geschleudertes Brett den Combine-Soldaten nur kurz ins Straucheln, ein gut gezieltes Fass wirft ihn dagegen um. Geskriptete Physik-Ereignisse gibt es beispielsweise nur dann, wenn riesige Strider durch Häuserwände krachen. (hl)





Ein Drahtseilakt in 10 Schritten

Half-Life 2 ist voll von kleinen Physik-Rätseln. Wir erklären eines davon.

1 Nach einem wilden Ritt durch ausgetrocknete Flussläufe und finstere Abwässerkanäle stehen wir sprichwörtlich vor einem Problem: Eine notdürftig zusammengenagelte Barriere aus Brettern und Wellblech versperrt uns den Fluchtweg. Also erst mal raus aus dem Fahrersitz unseres Luftkissenbootes und die Gegend erkunden.

2 So schaut's aus: Vor der Barriere liegt eine Art Rampe im Wasser, an deren Vorderseite ein Drahtseil angebracht ist. Der Seilzug führt über mehrere Stationen zu einem Metallkäfig auf der rechten Seite. Unser Hovercraft parken wir versuchsweise auf der Bühne, aber nichts passiert. Irgendwie müssen wir einen Weg finden, um die Rampe so weit anzuheben, dass man sie als Sprungschanze benutzen kann.

3 Wir schauen uns den Käfig genauer an. Ein großer Hebel sorgt offensichtlich dafür, dass die gesamte Konstruktion fest in Position bleibt. Als wir mal testweise dran ziehen, rappelt's kräftig und der Metallkäfig plumpst einen halben Meter in die Tiefe. Positiver Nebeneffekt: Da Käfig und Rampe per Seilzug miteinander verbunden sind, hebt sich Letztere ein wenig, sackt daraufhin aber sofort wieder zu Boden. Klarer Fall: Wenn wir irgendwas mit hohem Gewicht in den Käfig werfen würden, sollte dieser sich nach den Gesetzen der Physik absenken und gleichzeitig die Vorderseite der Rampe nach oben ziehen. Das Ergebnis wäre eine perfekte Sprungschanze, mit der wir problemlos über die Barriere springen könnten. Fehlen also nur noch ein paar schwere Steine.

4 Das herumliegende Gerümpel ist bei weitem nicht schwer genug, um den Käfig ausreichend tief abzusenken. Erst als wir selbst in den Stahlkasten springen, fällt dieser so tief, dass die Vorderseite der Hebebühne fast zwei Meter in die Höhe gezogen wird. Wir müssen also irgendwas finden, das mindestens so schwer ist wie wir selbst.

5 Hoch über uns verläuft ein wenig vertrauenerweckender Brettersteg, der zwei Baugerüste miteinander verbindet. Wir entschließen uns, irgendwie dort raufzuklettern – vielleicht sehen wir von oben mehr?

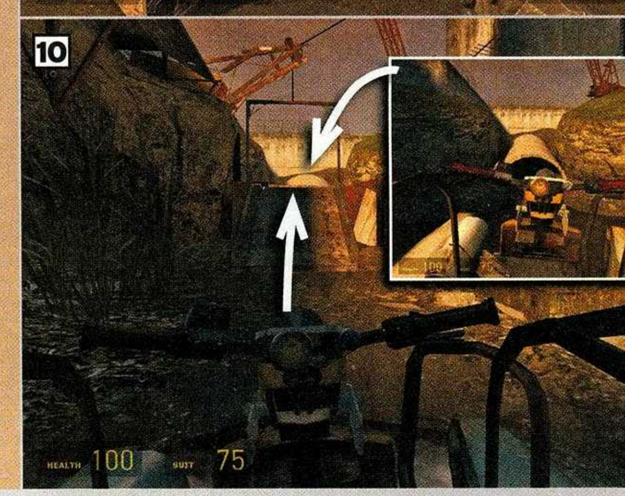
6 Wer sucht, der findet: Etwas abseits entdecken wir eine Leiter, mit der wir problemlos nach oben klettern.

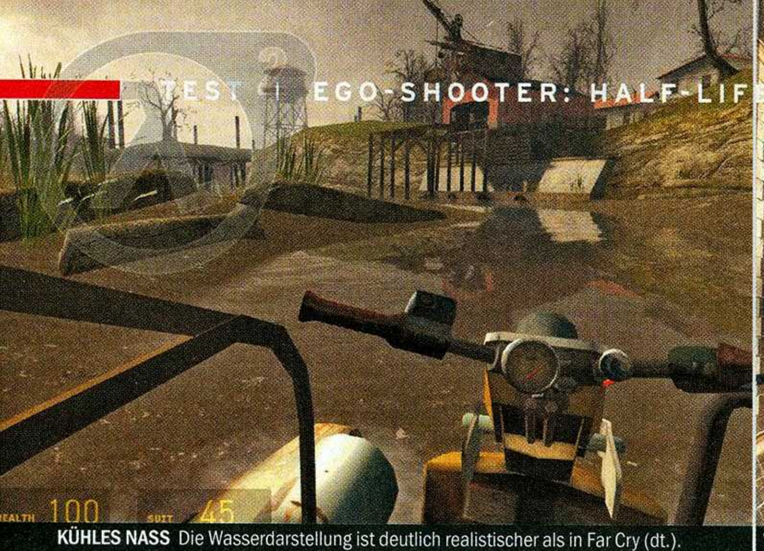
7 Na wer sagt's denn: Auf dem Gerüst direkt über dem Stahlkäfig steht eine alte Waschmaschine und wartet vergeblich auf die Sperrmüllabfuhr. Vom Gewicht vielleicht das, wonach wir gesucht haben.

8 Geschafft – der ausrangierte Wäscheautomat fliegt vom Gerüst und knallt weiter unten direkt in den Stahlkäfig, der sich tief absenkt.

9 Die Rampe hebt sich nun deutlich vom Boden ab – als Sprungschanze reicht uns das völlig.

10 Motor an, anschnallen, durchtreten: Mit Vollgas brettern wir auf die Rampe zu und tatsächlich voll und ganz auf die Physik. Und tatsächlich: Das Hovercraft fliegt im hohen Bogen über die Barriere.





KÜHLES NASS Die Wasserdarstellung ist deutlich realistischer als in Far Cry (dt.).



WEITBLICK Die hohe Sichtweite gehört zu den optischen Highlights in Half-Life 2.

Technik-Test

Was kann die Source-Engine wirklich und welche Bildqualität schafft Ihre Grafikkarte bei Half-Life 2?

Detailliert strukturierte Oberflächen, spiegelndes Wasser in unerreichter Qualität und realistische Schatten – die Source-Engine zieht sämtliche DirectX-9-Register. Dementsprechend glaubhaft wirkt die Welt von **Half-Life 2**. Trotzdem läuft der Titel sogar mit langsameren Karten wie der alten Geforce4 MX-440 flüssig. Der Grund: Valve hat in die Source-Engine vier individuelle Renderpfade integriert. So stellt jede Grafikkarte Valves Shooter-Hit je nach Technologie-Stand und Leistungsfähigkeit dar. Die genannte MX-440 bewältigt beispielsweise lediglich den qualitativ schlechten DirectX-7-Modus, wohingegen eine Radeon 9600 XT den DX9-Renderpfad nutzt und somit alle Details darstellt. Geforce-FX-Karten sind zwar ebenfalls DirectX-9-fähig, aufgrund der vergleichsweise schwachen Performance bei der Source-Engine hat sich Valve allerdings dafür entschieden, entsprechende Nvidia-Boards im DX8.1-Modus anzusprechen. Schwächere FX-Platinen wie die 5200 Ultra schaffen sogar nur DX8.0. Wir erklären, auf welche Effekte Sie verzichten müssen.

DX7: Schnell statt schön

Wenn in Ihrem PC noch eine Geforce2 oder Geforce4-MX-440 arbeitet, ist **Half-Life 2** das beste Argument, um jetzt aufzurüsten. Zwar läuft die Source-Engine im

Leistung: Grafikkarten — Fps

Einstellungen: Athlon64 2.800+, Nforce3-Mainboard, 2x512 MByte DDR400-Speicher, DirectX 9c, Catalyst 4.8/Forceware 61.77, WinXP

Counter Strike Source: VideoStress Test

(Skala 0–140; Spielbar, Gut spielbar)

Grafikkarte	1.024x768, 2xAA, 4:1 AF	1.024x768, kein AA, kein AF
Radeon X800 XT (256 MByte RAM)	122	136
Geforce 6800 Ultra (256 MByte RAM)	120	133
Geforce 6800 GT (256 MByte RAM)	105	126
Radeon X800 Pro (256 MByte RAM)	104	123
Geforce 6800 (128 MByte RAM)	92	108
Radeon 9800 XT (256 MByte RAM)	76	99
Geforce FX 5950 Ultra (256 MByte RAM)	62	92
Radeon 9800 Pro (128 MByte RAM)	39	92
Geforce FX 5900 XT (128 MByte RAM)	51	76
Geforce4 Ti 4200 (64 MByte RAM)	45	63
Radeon 9600 Pro (128 MByte RAM)	29	54

FAZIT: Beim offiziellen Source-Engine-Benchmark sind X800 XT und 6800 Ultra fast gleich schnell. Auch die normale 6800 liefert sehr gute Ergebnisse. Auffällig: Die Radeon 9800 Pro fällt im Qualitäts-Modus deutlich hinter die FX 5900 XT. Die Ti-4200 verwendet das DX8.0-Rendermodell und ist daher schneller als die 9600 Pro (DX9).

LEGENDE ■ 1.024x768, 2xAA, 4:1 AF ■ 1.024x768, kein AA, kein AF

Leistung: Prozessoren — Fps

Einstellungen: Radeon X800 Pro, DirectX 9c, Catalyst 4.8, 2x512 MByte DDR400-Speicher, WinXP

Counter Strike Source – Timedemo: timmbenchmark.dem

(Skala 0–50; Spielbar, Gut spielbar)

Prozessor	Hohe Detailstufe, 1.024x768	Hohe Detailstufe, 640x480
Athlon64 3400+ (Clawhammer 2200 MHz), 800 MHz FSB	50	51
Athlon64 2800+ (Clawhammer 1800 MHz), 800 MHz FSB	44	44
Sempron 3100+ Sockel 754 (1.800 Mhz), 400 MHz FSB	38	38
AthlonXP 3000+ (2100 MHz), 333 MHz FSB	35	36
AthlonXP 2200+ (1800 MHz), 266 MHz FSB	29	29

FAZIT: Die Spielszene aus CS Source stellt hohe Anforderungen an die CPU – erst der Athlon XP 3000+ schafft es knapp in den spielbaren Bereich. Der XP 2200+ ist dagegen deutlich zu langsam. Besonders gut schneidet der Athlon 64 2800+ ab: Der kleinste 64-Bit-Prozessor ist bei der Source-Engine sehr schnell und kostet weniger als 150 Euro.

LEGENDE ■ Hohe Detailstufe, 1.024x768 ■ Hohe Detailstufe, 640x480

„Es ist für die Story wichtig, Gefühle in

PC Games: Die Animationen und Mimik der Spielfiguren wirken verblüffend lebensecht. Stand das von Anfang an ganz oben auf eurer Agenda?

Fletcher: „Das hatten wir uns erhofft, es gab immer diesen Push Richtung ‚Wir wollen richtige Charaktere, wir wollen Schauspielerei'. Am Anfang waren die Ziele viel niedriger gesteckt als das, was wir jetzt erreicht haben. Wir wären damals schon zufrieden gewesen, wenn die Charaktere sich ein bisschen bewegen, dich ansehen und beim Sprechen den Mund bewegen würden. Aber als wir damit anfingen, sagten wir uns: ‚Wir haben die Gelegenheit, die Momente mit den anderen Spielfiguren zu etwas ganz Besonderem zu machen.' Es ist für die Story so wichtig, Gefühle in diese Charaktere zu kriegen, denn das treibt den Spieler wirklich an."

van Buren: „Im Prinzip ist so etwas schon gemacht worden, aber es wurde immer in nichtinteraktive Zwischensequenzen gesteckt, nicht ins eigentliche Spiel. Das Kunststück ist diese nahtlose Integration in das Gameplay. Wir sind wirklich stolz darauf, aber wissen auch schon ziemlich genau, was wir beim nächsten Mal verbessern wollen."

PC Games: Zum Beispiel?

van Buren: „Es wäre zum Beispiel prima, mehr Shader zu haben, Stoff- und Haar-Simulatoren. Oder mehr simulierte Knochen für das Skelett-Animationssystem."

PC Games: Was war der Knackpunkt, um menschlich wirkende Charaktere hinzukriegen?

van Buren: „Wir hatten am Anfang der Entwicklung eine Menge Probleme; schließlich ist jeder ein Experte im Betrachten von Menschen. Als wir mit der Arbeit begannen, stolperten wir ständig über Dinge, die irgendwie falsch aussahen. Die



SCHERBENHAUFEN Glasscheiben zerbersten in viele kleine Einzelteile.

FEUERSBRUNST Je nach Art der Lichtquelle verändert sich die Beleuchtung aller Levelobjekte.

DX7-Modus erstaunlich schnell, dafür müssen Sie Abstriche bei der Grafik machen. Beispielsweise spiegelt sich auf der Wasseroberfläche nicht die Umgebung und realistische Schatten fehlen ebenso wie Bump Maps. Infolgedessen sehen alle Flächen glatt und detailarm aus. Außerdem ist der DX7-Modus auf 256x256 Pixel große Texturen beschränkt, wohingegen bei den anderen Render-Modi doppelt so große Leveltapeten verwendet werden.

DX8.0 + 8.1: Das Mittelmaß

Der größte Unterschied zum DX9-Renderpfad ist die Wasserdarstellung: So fehlen sämtliche Spiegelungen auf der Wasseroberfläche und an den Übergängen von Wasser zu Land sind harte Kanten erkennbar. Im DX9-Modus wird per Shader ein weicher und damit realistischer Übergang erzeugt. Die Umgebung wird zwar von Bump Maps inklusive sehenswerter Glanzpunkte verziert, allerdings ist deren Anzahl begrenzt. Immerhin werden alle Objekte unter Wasser verschwommen dargestellt und die Figuren werfen einen dynamischen Schatten. Im DX8.1-Render-Modus kommt bei den Schatten zudem Kantenglättung zum Einsatz. Ansonsten ist diese Rendervariante, die bei FX-5700- und FX-5900-Karten Verwendung findet, identisch mit DX8.0.

DX9: Volle Grafikpracht

Erst mit Pixel-Platinen wie der Radeon 9600, 9800, X600 und X800 sowie den jüngsten Geforce-6600- und 6800-Karten wird **Half-Life 2** im DX9-Modus mit allen Details dargestellt. Wenn Sie den Renderpfad direkt im Spiel ändern wollen, geben Sie in die Befehls-Konsole „mat_dxlevel" und den gewünschten DirectX-Modus ein (beispielsweise „mat_dxlevel 90" für DX9). So können Sie bei langsameren Grafikkarten wie der Radeon 9200 SE oder der Geforce FX 5200 durch einen niedrigeren Render-Modus die Performance deutlich steigern. (dm)

Welches Half-Life 2 darf's denn sein?

IM EINZELHANDEL

1. Standard-Edition: (ca. € 50,-)
- Half-Life 2
- Counter-Strike: Source

Wird auf sechs CDs ausgeliefert

2. Collector's Edition:
(voraussichtlich nur in Nordamerika erhältlich, ca. 80 $)
- Half-Life 2
- Counter-Strike: Source
- Half-Life 1 Source
- Half-Life-2-T-Shirt

Die Collector's Edition wird auf einer DVD ausgeliefert

Das Action-Ereignis des Jahres wird in verschiedenen Online- und Offline-Variationen angeboten. Um Valves Direktvertriebsweg Steam (www.steampowered.com) zu nutzen, brauchen Sie allerdings Kreditkarte und schnelle Internetverbindung (wir empfehlen mindestens DSL). Steam-Käufer können sofort Multiplayer-Schlachten mit **Counter-Strike Source** bestreiten, aber **Half-Life 2** wird erst dann freigeschaltet, sobald die herkömmliche, verpackte Ware in den Einzelhandel kommt. Mod-Tools wie den neuen „Hammer"-Level-Editor will Valve als separate Downloads anbieten.

STEAM (ONLINE-VERTRIEB)

1. „Bronze"-Paket (ca. 50 $)
- Half-Life 2
- Counter-Strike: Source

2. „Silber"-Paket (ca. 60 $)
- Half-Life 2
- Counter-Strike: Source
- Half-Life 1 Source
- Day of Defeat Source
- Sammlung von Valves älteren Steam-Spielen (inkl. Counter-Strike: Condition Zero)

3. „Gold"-Paket (ca. 90 $)
- Half-Life 2
- Counter-Strike: Source
- Half-Life 1 Source
- Day of Defeat Source
- Sammlung von Valves älteren Steam-Spielen (inkl. Counter-Strike: Condition Zero)
- Englisches Lösungsbuch und diverse Merchandising-Artikel zu Half-Life 2: Poster, Mütze, Ansichtskarte, Aufkleber, Soundtrack-CD

die Charaktere zu kriegen!"

Augen richtig hinzukriegen war schwierig. Zum Beispiel, dass die Charaktere dich richtig ansehen, abhängig davon, wie weit du von ihnen entfernt bist."

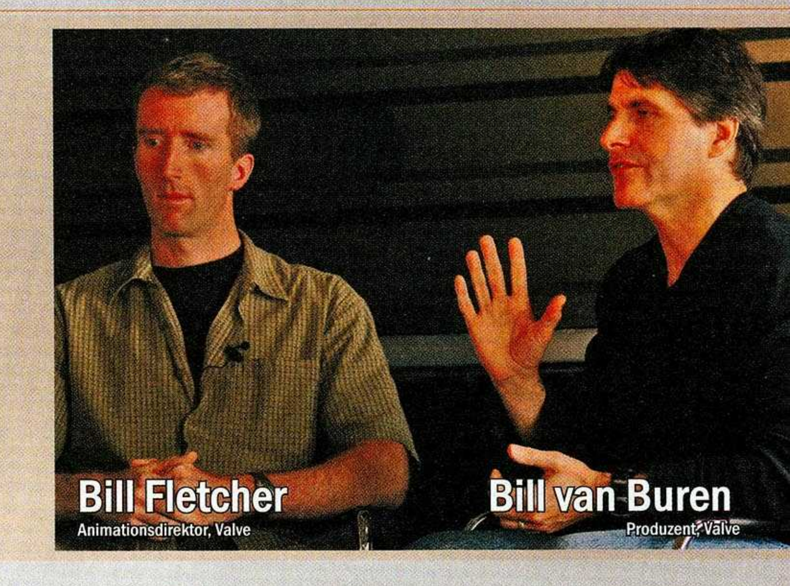
PC Games: Wie entsteht eine typische Dialogszene, zum Beispiel das erste Treffen mit Alyx und Dr. Kleiner zu Beginn von **Half-Life 2**?

Fletcher: „Zunächst werden computergenerierte Stimmen als Platzhalter verwendet, damit wir die Dialoge hören und ein Gefühl für den Rhythmus erhalten. Die Charaktere bewegen sich grob in Position, haben aber noch keine richtigen Animationen. In diesem Stadium können wir schon absehen, ob eine Szene unterhaltsam ist oder zu lang usw. Dann machen wir die Dialoge fertig und beginnen mit den Sprachaufnahmen. Erst wenn das alles in Szene gesetzt ist, werden immer mehr Animationen hinzugefügt."

van Buren: „Im Prinzip versuchen wir erst einmal, ein gutes Hörspiel zu machen, das unterhaltsam ist, wenn man es mit geschlossenen Augen erlebt. Das geben wir dann Bill und den Animationskünstlern, die damit Sachen anstellen, an die wir niemals gedacht hätten. Sie verlagern Dialogteile an andere Positionen im Raum und haben einfach ein Gefühl für die richtigen Bewegungen, um eine Szene noch besser zu machen."

PC Games: Einer unserer Lieblinge ist Alyx' Roboter-Freund Dog. Es ist wirklich ein Jammer, dass man ihn überhaupt nicht steuern kann.

Fletcher: „Hmm, das ist ein komplexes Thema, bei dem wir uns entschieden hatten, es für dieses Spiel nicht anzupacken ... aber wer weiß, vielleicht greifen wir das in einem späteren Add-on auf?"



Counter-Strike Source

Mit drin im Half-Life-2-Spielepaket: Der beliebteste Mehrspieler-Shooter der Welt in modischer Hochglanzgrafik. Source sei Dank!

Kein Deathmatch, kein Capture the Flag, kein Team Fortress. Der Multiplayer-Modus von **Half-Life 2** ist allein **Counter-Strike Source**. Und damit ist er eine ganze Menge. Täglich spielen durchschnittlich 60.000 Leute online die Urversion. Jetzt, mit **Source**, holt der beliebteste Mehrspieler-Shooter der Welt den technischen Fortschritt ein: Der Untertitel steht für die Engine, und die Engine steht für gebumpmappte Texturen, täuschend echte Wassereffekte und realistische Animationen. Neun der offiziellen Karten wurden ins neue Optik-Outfit gesteckt.

Counter-Strike für Dummies

Falls Sie zu den ABC-Schützen gehören, die **Counter-Strike** für eine Art Streik halten, hier die Spielregeln: Zwei Gruppierungen, Sondereinsatzkommando und Terroristen, schießen aufeinander – wer übrig bleibt, gewinnt. Häufig herrschen zusätzliche Bedingungen, etwa: Die Terroristen legen Bomben, während die Polizisten Geiseln befreien. Gelingt eines dieser Vorhaben, ist das Match entschieden. Ein einfach geniales, genial einfaches Prinzip. Seinen Reiz bezieht **Counter-Strike** auch durch das dynamische Teamspiel, die Wahl der Waffen und die daraus entstehenden Taktikmöglichkeiten. Ob Sie mit Scharfschützengewehr auf dem Dach lauern oder mit Sturmgewehr ganz vorne mitmischen, das kann den Ausgang einer Runde besiegeln. Egal welche Rolle Sie übernehmen, immer ist das Spieltempo gedrosselt. Wer wie in **Unreal Tournament 2004 (dt.)** durch die Gänge joggt, macht Lärm und kann das Fadenkreuz kaum still halten. Der Faktor Realismus ist mit **Source** noch größer geworden. Explodiert beispielsweise eine Granate in der Nähe, überstimmt ein lauter Piepston alle anderen Geräusche für kurze Zeit. Und die Nachwirkung einer Blendgranate äußert sich, indem Sie vorübergehend doppelt sehen.

Das sagen die Ligaspieler von Schroet Kommando



Mac-Claen Tóth
Spielername: macman | Clan: Schroet Kommando

„Das Gameplay unterscheidet sich ebenso wie die Grafik vom Vorgänger, ist allerdings noch nicht vollständig ausgereift. Häufig treten Bugs auf und die Trefferzonen sind noch nicht an den richtigen Körperstellen. Für den Turniergebrauch ist das Spiel meiner Meinung nach in diesem Zustand unbrauchbar, der Otto Normalspieler hat aber auch in der aktuellen Version viel Spaß."



Jérôme Tóth
Spielername: sguddy | Clan: Schroet Kommando

„Die grafischen Veränderungen sind im Vergleich zur Version 1.6 eine Wohltat fürs Auge! Am besten gefällt mir die Physik: Kisten wegschießen, Tonnen umschubsen, Mülleimer umkippen und PCs zerlegen. Weniger gut das Gameplay – es gibt zu viele Bugs und zu wenig Turniermaps. Valve muss auf die Wünsche der Spieler eingehen, damit sich **Counter-Strike Source** durchsetzen kann."

Grafische Unterschiede





Karte: de_chateau
Früher ein dunkelgrüner und durchsichtiger Farbenbrei, jetzt spritzt das realistisch verspiegelte Wasser sogar meterhoch, wenn die Figuren durchwaten oder Kugeln einschlagen.



Karte: de_dust
Nun macht die Karte Dust ihrem Namen alle Ehre: Durch Fenster in den üppigen Bauten dringt Licht, in dem sich feiner Wüstenstaub spiegelt. Auch draußen wirbelt realistisch Sand durch die Luft.



Karte: cs_italy
Weg von flachen Texturen, hin zu sorgfältig designten Objekten, die bei Beschuss durch die Luft fliegen. Ein Besuch auf dem Marktplatz ist in **Counter-Strike Source** ein ganz neues Erlebnis!





Karte: cs_office
Im Original-**Counter-Strike** sind PCs graue Klötze. Anders in der **Source**-Variante. Hier lassen sich die Rechner sogar im Detail zerlegen: Festplatten fliegen, Lüfter zerbersten, Mainboards brechen.

Spielerische Unterschiede

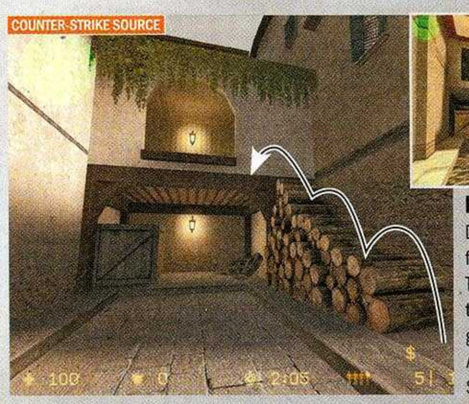




Karte: de_aztec
Der Sprung übers Geländer ins Wasser birgt in **Counter-Strike Source** ein gewisses Risiko, weil auf der Karte Aztec nun Hügel (siehe Markierungen) verlaufen, auf denen man nicht weich landet …



Karte: de_dust2
Vorher nur mit so genanntem „Ducksprung“ erreichbar, gelangen Sie jetzt auch mit ganz normalen Hopsern auf die Kisten am Bombenplatz B und damit durchs Loch in der Wand auf die andere Seite.



Karte: cs_italy
Der Mittelgang in Italy führt direkt ins Lager der Terroristen, ist im alten **Counter-Strike** aber nur per gut getimten Sprung erreichbar. Anders in **Source**: Hier laufen Sie einfach nach oben.



Karte: cs_office
Die Bürogegenstände erweisen sich in der Office-Karte als schlimme Wegblockierer, weil sie den Spieler bei der kleinsten Berührung zurückstoßen. Eine seltsame Kollisionsabfrage ist das.

Das sagen die Ligaspieler von n!faculty.RAPTOR



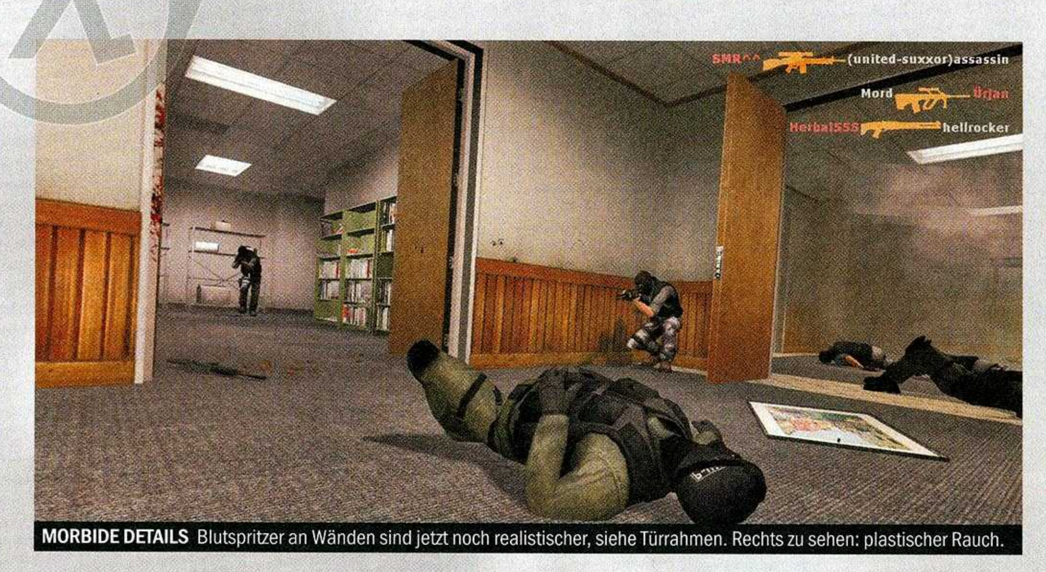
Timon Eckert
Spielername: JABEZ | Clan: n!faculty.RAPTOR

„Die Zeit wird zeigen, ob sich **CS Source** gegen den Vorgänger **Counter-Strike 1.6** durchsetzen kann. Das Spiel hat zwar grafisch einen Riesenschritt gemacht, doch es gibt noch einige Probleme mit der Engine, genauso wie mit den drei wichtigsten Turniermaps de_aztec, de_cbble und de_dust2. Trotzdem: Der Ersteindruck ist überwiegend positiv, ich werde auf jeden Fall weiterspielen.“



Benji von Mulert
Spielername: pan | Clan: n!faculty.RAPTOR

„**CS Source** unterscheidet sich erheblich von dem nur halbherzig angegangenen Nachfolger **Condition Zero**. Zwar wird es aufgrund der enormen Hardwareanforderungen sicherlich seine Zeit dauern, bis dieses Spiel massentauglich und damit kompatibel zum E-Sport wird, dann jedoch sehe ich enorme Perspektiven. Ein gelungener Nachfolger zu **Counter-Strike 1.6**!“



MORBIDE DETAILS Blutspritzer an Wänden sind jetzt noch realistischer, siehe Türrahmen. Rechts zu sehen: plastischer Rauch.

Das müssen Profis wissen

Mit der grafischen Generalüberholung einher gehen spielerische Veränderungen, die Profis zum Umlernen zwingen. Zuerst fallen architektonische Veränderungen auf: Hier eine Kiste weniger, dort ein Gang ein bisschen enger. Auf Dust, der populären Wüsten-Map, treffen Sie auf zusätzliche Deckungsmöglichkeiten: Im Zentrum stehen Kisten herum, die Sie als Kugelschutzschild verwenden. Oder man stößt sie die Rampe hinab, wo sie Terroristen behindern, die um die Ecke stürmen – die **Source**-Physik macht's möglich. Komischer Nebeneffekt: Spielfiguren prallen von beweglichen Gegenständen ab, als wären sie aus Gummi. Fässern auszuweichen ist ob deren Größe kein Problem, doch selbst kleine Steine und Eimer lassen Figuren wie auf Kleister gehen. Das ist kein Weltuntergang, aber Liga-Spieler werden sich wünschen, dass Valve die Kollosionsabfrage optimiert. Andere Geschwindigkeitsbegrenzungen sind nachvollziehbarer. Nach einem Sprung vom Dach brauchen Sie den Bruchteil einer Sekunde, um sich wieder aufzurappeln. Genauso beim Ducken. In der Hocke zielen Sie besser, allerdings kostet das Aufstehen Zeit. (tw)



SOURCE-POWER Die Bewegungsanimationen sind lebensechter geworden, außerdem werfen die Figuren nun Schatten.

Das sagen die Ligaspieler von Mousesports

Christian Chmiel
Spielername: Blizzard | Clan: Mousesports

„Gut, dass Valve nichts am Spielprinzip von **Counter-Strike** verändert hat. Ärgerlich sind die Hardwareanforderungen, die zu stark angestiegen sind. Das Spiel läuft deshalb nur noch auf einem guten Rechner flüssig. Ich gebe eine 2 als Schulnote."



Jonas Bollack
Spielername: Johnny R. | Clan: Mousesports

„Das Spiel ähnelt stark der Version 1.6 und macht genauso schnell süchtig. Probleme gibt's derzeit beim Download-Service Steam. Der unausgereifte Offline-Modus sorgt regelmäßig dafür, dass sich LAN-Turniere um Stunden verschieben."

THOMAS WEISS



„Über die Notwendigkeit des Liftings kann man streiten. Ich mag es."

Als **Counter-Strike**-Sportler hätten Licht reflektierende Oberflächen für mich denselben Stellenwert wie jener Reissack in China. Vielleicht würde ich solche Optikspielereien sogar ausschalten, damit sie den wertvollen Fps-Wert nicht beeinflussen. Doch ich bin jemand, der Spaß sucht und nicht Herausforderung – und deswegen begrüße ich realistisch fallende Fässer, plastische Texturen und lebensechte Figuren mit Handkuss. Das **Source**-Lifting hat das **Counter-Strike**-Verfallsdatum für meine Begriffe damit um Jahre nach hinten geschoben. Und wenn zukünftig noch mehr Karten kommen, vielleicht sogar mit Fahrzeugen, bin ich vollends glücklich.

ANSGAR STEIDLE



„Warum wurde neben der Grafik nicht auch die Bedienung verbessert?"

Ein wenig enttäuscht bin ich als **Counter-Strike**-Anhänger schon. Was da über den Bildschirm flackert, ist zwar zweifelsohne das gute, alte **CS**. Auch macht es nach den grafischen Änderungen mehr Spaß – die Auswirkungen von Rauch- und Blendgranaten sind nämlich ein echter Fortschritt. Doch wäre in all den Jahren nicht auch Zeit genug gewesen, die schlechte Bedienung zu optimieren? Nicht funktionierende Tastaturkürzel und umständliche Online-Menüs nerven inzwischen. Darüber trösten auch keine verspielten Physikberechnungen hinweg. Die Hoffnung stirbt zuletzt: Ich warte auf Patches, die die nächste Runde der Flickwerk-Odyssee einläuten.

JUSTIN STOLZENBERG



„Wenig Innovation, na und? Ich brauche kein Battlefield Source."

In einem Punkt muss ich Thomas widersprechen: Bloß keine Fahrzeuge in **Counter-Strike**. Ich liebe den taktikbetonten Kampf auf kürzeste Distanzen – Panzer oder gar Flugzeuge würden das Spielgefühl verfälschen. Dass Valve offenbar einen ähnlichen Standpunkt vertritt, hat mich aufatmen lassen: **Counter-Strike Source** fühlt sich trotz behutsamer Änderungen am Design vieler Maps so an wie die seit der Beta-2-Version lieb gewonnene **Half-Life**-Modifikation. Natürlich muss man unter objektiven Gesichtspunkten den Mangel an Neuerungen kritisieren, mich motiviert die Kombination aus bewährtem Spielprinzip und frischer Optik aber auch ohne spielerische Innovation.

WE CAN BE HEROES

...

COMING SOON

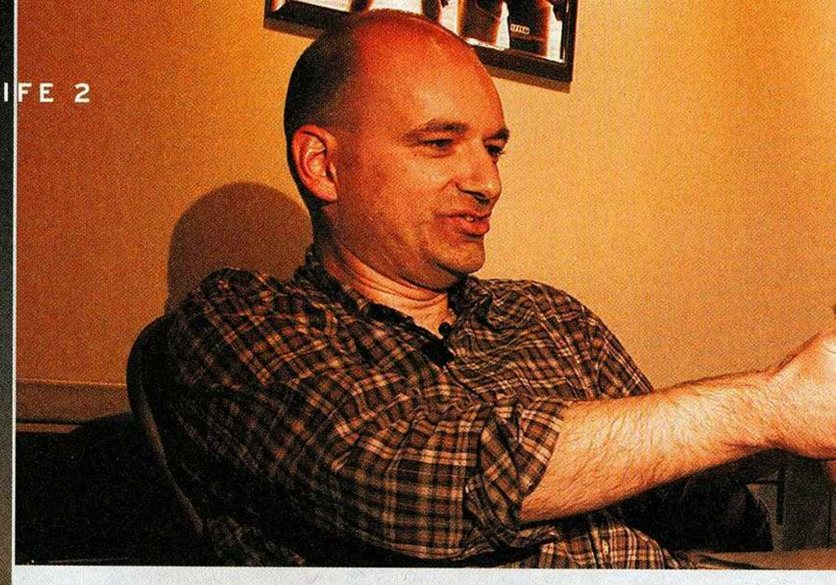
...

WWW.CITYOFHEROES.COM





™



„Ich bin stolz auf das Team!"

Valve-Boss Gabe Newell drehte den Informationshahn auf und resümierte mit PC Games die lange Half-Life-2-Entwicklung.

PC Games: Gabe, du hast das Entwicklungsteam zu Beginn der Produktion mit den Worten angefeuert, dass Geld keine Rolle spielt – Hauptsache, am Ende kommt das beste PC-Spiel aller Zeiten heraus. Ist dieser Plan aus deiner Sicht aufgegangen?

Newell: „Ja, jetzt, wo es hinter uns liegt, denke ich, dass wir das geschafft haben. Ich bin sehr stolz darauf, was das Team geleistet hat. Ich meine damit nicht, dass wir uns mit anderen Spielen vergleichen wollen oder geringschätzig auf diese herabsehen. Sondern eher in dem Sinne, dass wir eine Idee hatten, was der nächste Schritt sein müsste, was wir in Bezug auf Charaktere, Welt und Spielablauf erreichen wollten – und ich habe das Gefühl, dass wir es wirklich gut hingekriegt haben."

PC Games: Was sind die drei wichtigsten Stärken von **Half-Life 2**?

Newell: „Charaktere und Physik stehen auf Platz 1 und 2. Alle Teile zusammenzufügen, die Integration, das künstlerische und das akustische Design auf das Niveau der Grafik-Programmierung zu bringen, das ist wahrscheinlich der drittwichtigste Faktor."

PC Games: Uns ist auch angenehm aufgefallen, wie abwechslungsreich **Half-Life 2** ist: Jedes Kapitel hat sein eigenes Spielgefühl.

Newell: „Das Spiel enthält so einiges an Handlungsfäden und Charakterentwicklungen, es gibt viele Faktoren, bei denen wir auf den Ablaufrhythmus geachtet haben: Wie oft erschreckst du die Spieler, wie häufig werden sie in Kämpfe verwickelt oder sind am Erforschen? Außerdem mussten wir dafür sorgen, dass im richtigen Abstand immer wieder neue Gameplay-Elemente auftauchen. Wenn man sich das Timing genau ansieht, entdeckt man ziemlich konstante Intervalle."

PC Games: Was lief während der Entwicklung schief?

Newell: „Die größte Katastrophe ist unsere anhaltende Unfähigkeit, Zeitpläne einzuhalten, wenn wir Termine bekannt gegeben haben. Es ist sehr frustrierend für die Spieler, frustrierend für die Händler und natürlich auch frustrierend für uns. Das ist wohl das größte Problem, das wir haben. Wir wissen, wie wir einen bestimmten Qualitätslevel erreichen können, aber dann ge-

„Es gibt viel mehr Stoff für Half-Life 3 ..."

PC Games: Wie langfristig habt ihr die Handlung geplant, stand jemals eine Rückkehr nach Black Mesa zur Debatte?

Laidlaw: „Wir wollten auf keinen Fall nach Black Mesa zurückgehen, aber die neue Story musste sich trotzdem wie **Half-Life 2** anfühlen. Bei Serien gibt es oft so genannte Story-Bibeln, in denen das Szenario mit allen Hintergründen genau erklärt ist. So etwas hatten wir nicht, was auch der Grund dafür ist, warum die beiden **Half-Life**-Erweiterungen [**Opposing Force** und **Blue Shift**] immer noch in Black Mesa spielten. Inzwischen haben wir viel Aufwand in die Entwicklung der Spielwelt gesteckt. Wir wollten sicherstellen, dass das Szenario von **Half-Life 2** ergiebig genug ist, um es in alle Richtungen erweitern zu können. Die Ereignisse in City 17 deuten Dinge an, die in anderen Teilen der Welt passieren. Es gibt also im Vergleich zur Ausgangslage am Ende des ersten Spiels viel mehr Stoff für **Half-Life 3**. Gleichzeitig soll alles mysteriös bleiben. Wir wollen Fragen nicht auf eine Weise beantworten, die das Thema uninteressant machen würde, sondern werfen lieber neue Fragen auf."

PC Games: Hast du schon ein geheimes Storyboard für **Half-Life 3**?

Laidlaw: „**Half-Life 2** deutet vieles an, aus dem die Ausrichtung für den Nachfolger



HATTEN VIEL ZU LACHEN US-Korrespondent Heinrich Lenhardt im lockeren Gespräch mit Valve-Gründer Gabe Newell.

DER UNSICHTBARE Das Einzige, was man von Gordon Freeman in Half-Life 2 sieht, ist das stets eingeblendete Waffenmodell und sein Anzug.

raten wir dabei ins Schleudern, Termine hochzurechnen. Das haben wir schon beim ersten **Half-Life** nicht hingekriegt."

PC Games: Das nächste Valve-Spiel wird der Multiplayer-Shooter **Team Fortress 2** sein. Werden wir auf **Half-Life 3** weitere sechs Jahre warten müssen?
Newell: „Nein. Ich denke, dass wir jetzt an einem Punkt sind, wo wir viel regelmäßiger Spiele veröffentlichen werden. Wir haben die Tools etabliert, die Charaktere, die Gameplay-Optionen, sodass wir viel schneller etwas ankurbeln können. Viel von dem, was wir zuletzt gemacht haben, war daraufhin ausgerichtet, uns an einen Punkt zu bringen, ab dem wir effizient produzieren können. Alle Aspekte eines Spiels besitzen so viel Komplexität, sei es nun ein einzelner Charakter oder ein Gebäude. Ich glaube, dass wir dafür jetzt in guter Form sind, und alleine dem Team zuliebe wollen wir nicht wieder für sechs Jahre in der Versenkung verschwinden. Ich glaube, unsere Leute würden bei dieser Aussicht schreiend aus dem Gebäude rennen." (lacht)

PC Games: Wie viele Leute haben an **Half-Life 2** mitgearbeitet?
Newell: „Die Anzahl der internen Mitarbeiter, die an dem Spiel im Laufe der Entwicklung beteiligt waren, dürfte so um die 50 liegen. Wenn man dann noch externe Leute wie Synchronsprecher oder Tester dazuzählt, kommen noch mal etwa 50 weitere Personen dazu."

PC Games: Wir trauen uns kaum zu fragen, was eine solche Großproduktion wohl gekostet hat ...

> „Wir wollen nicht wieder für sechs Jahre in der Versenkung verschwinden."

Newell: „Ich werde warten, bis wir wirklich mit dem Verkauf beginnen, bevor wir das genau errechnen. An einem Punkt hat unser Finanzchef Pat Goodwin mir mal gesagt: Tja, bis jetzt sind rund 40 Millionen Dollar an Kosten aufgelaufen. Und ich antwortete ihm: Ich will davon nichts mehr hören, gib mir bloß kein Update mehr für diese Zahl!"

PC Games: Siehst du genug kreativen Spielraum für weitere Spiele im **Half-Life**-Universum?
Newell: „Wir versuchen, ein Gerüst für interessante Geschichten zu schaffen. Ich meine, dass die Ereignisse von **Half-Life 2** noch viel Raum dafür lassen, mehr zu machen. Zum Beispiel sind zwei meiner Lieblingscharaktere Alyx und [der Roboter] Dog. Ich würde liebend gerne die Zeit haben, um etwas Neues mit den beiden zu machen. Andere Leute in unserem Team haben ihre eigenen Favoriten. Wir arbeiten darauf hin, dass wir das Story-Potenzial für künftige Projekte stärker ausloten."

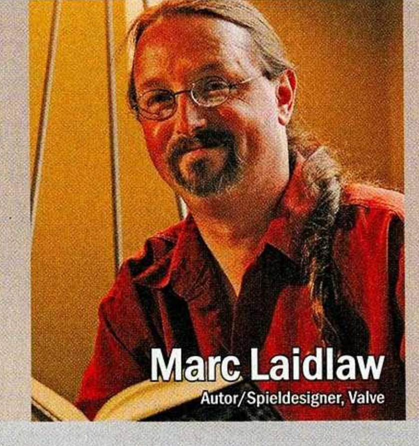
PC Games: Welcher Action-Konkurrent hat euch dieses Jahr nervöser gemacht, **Far Cry (dt.)** oder **Doom 3**?
Newell: „Schwer zu sagen – ich bin ein Fan der **Doom**-Serie, mit **Far Cry** bin ich nicht so vertraut. Für mich war es sehr spannend, als **Doom 3** rauskam, denn wegen **Doom** bin ich überhaupt in die Spielebranche eingestiegen – da bin ich so ziemlich ein Fanboy. Wir sind nicht sonderlich besorgt wegen der anderen Titel – und zwar einfach deshalb, weil ich immer noch denke, dass unsere Branche kein Nullsummenspiel ist. Viele Leute werden sich **Doom 3** gleich am Anfang gekauft haben und sind jetzt damit durch. Und je besser es ist, desto mehr freuen sie sich auf das nächste Actionspiel."

PC Games: Auf welchem Gebiet ist bei der Spieleentwicklung der nächste große technische Durchbruch fällig?
Newell: „Wir haben jetzt so viele Tools, dass wir wirklich lernen müssen, wie wir diese besser einsetzen können. Vieles ist Handwerkskunst: verstehen, wie man dramatische Szenen aufbaut oder unser nichtlineares Animationssystem einsetzt. Das Resultat ist das Zusammenwirken von Kunst plus künstlicher Intelligenz, die beide gleichzeitig ablaufen, um diese Spielerlebnisse zu schaffen. Für uns ist also erst einmal Konsolidierung angesagt, statt nach den nächsten ganz neuen Herausforderungen zu suchen. Denn wir haben das Gefühl, dass wir bisher kaum an der Oberfläche gekratzt haben."

---

resultieren wird. Wir müssen uns ansehen, welche Dinge am geheimnisvollsten sind und wie wir sie in einem Spiel weiterentwickeln können. Unser gesamtes Team wird an diesem Prozess beteiligt sein."

PC Games: Gab es relativ spät im Laufe der **Half-Life 2**-Entwicklung noch Charakteränderungen?
Laidlaw: „Alyx war ursprünglich als Tochter eines Rebellenanführers geplant gewesen. Aber im Laufe der Spielentwicklung, als wir Level strichen und das Gameplay strafften, wurde dieser Charakter immer unwichtiger. Eines Tages kam ich mit der Idee „Alyx ist die Tochter von Eli Vance!". Das klang im ersten Moment verrückt, denn wir hatten schon ganze Abschnitte des Spiels gemacht, in denen diese andere Figur ihr Vater ist. Aber nach einigen Monaten sahen wir uns die Sache nochmals an und immer mehr Leute meinten: „Ich glaube, Alyx ist wirklich Elis Tochter." Als wir die finale Drehbuchversion schrieben und die Schauspieler für die Sprachaufnahmen auswählten, war es dann die klarste Sache der Welt. Durch diese Änderung bekam Alyx eine bessere Verbindung zu den Geschehnissen von Black Mesa: Sie war selber nicht dabei gewesen, weiß aber durch ihren Vater davon."
PC Games: Du hast in den USA schon mehrere Bücher veröffentlicht. Würde dich ein Roman reizen, der auf **Half-Life** basiert?
Laidlaw: „Als ich bei Valve anfing, war es mein persönliches Ziel, ein Spiel zu machen, das man neben ein Buch oder einen Film stellen und sagen kann: Das sind alles Kunst- und Literaturformen. Jetzt mit **Half-Life 2** haben wir das erreicht, was ich mir schon vom Vorgänger erhofft hatte. Die Leute hier bei Valve glauben wirklich an Spiele als Kunstform. Ein Buch zu schreiben, ist immer eine Möglichkeit, aber es müsste schon einen sehr guten Grund dafür geben. In einem Spiel kann ich sehr viele Dinge machen, die in einem Buch oder einem Film einfach nicht möglich wären."



Marc Laidlaw
Autor/Spieldesigner, Valve

PACKEN SIE IHRE KOFFER!

MACHEN SIE IHR GLÜCK IN EINER WELT VOLL

SEX, GUNS &

WERDEN SIE BÜRGER IN EINER DER LETZTEN METROPOLEN DIESER ERDE.

ERLEBEN SIE NOCH HEUTE:



EGO-SHOOTER-ACTION – KÄMPFEN SIE MIT 60 WAFFEN UM RUHM, GELD UND DAS ÜBERLEBEN

HACKNET – DER CYBERSPACE VOLL TÖDLICHER FIREWALLS

DOME OF YORK – DIE ZERSTÖRTE STADT, IN DER ZUHÄLTER UND DROGENHÄNDLER DAS SAGEN HABEN

FAHRZEUGE – JEDE MENGE VEHIKEL, VOM HOVERBIKE BIS ZUM ANGRIFFSPANZER



APPARTMENT – RICHTEN SIE SICH IHRE WOHNUNG EIN, WIE ES IHNEN GEFÄLLT. ÜBER 100 ITEMS!

KOMMUNIKATION – LERNEN SIE IM SPIEL ÜBER CHAT, MAIL UND FOREN VERBÜNDETE KENNEN

ROCK'N'ROLL!

BESORGEN SIE SICH EINEN JOB. EIN APPARTMENT. UND EINE ZUVERLÄSSIGE WAFFE. NICHTS STEHT IHRER KARRIERE MEHR IM WEG.

Ob Sie Ihr Brot als Straßen-Samurai verdienen oder sich für eine Konzernlaufbahn entscheiden, alle Möglichkeiten stehen offen. Tausende Spieler freuen sich darauf, in diesem MMORPG Ihre Bekanntschaft zu machen. Oder Ihnen eine Kugel durch den Kopf zu jagen. Machen Sie was aus Ihrem Shooter-Leben!

AB NOVEMBER ERHÄLTLICH!





ERSTMALS ECHTE FIRST PERSON-SHOOTER-ACTION IN EINEM MMORPG!

neocron 2
BEYOND DOME OF YORK

VERSION IM HANDEL ENTHÄLT:
- 1 VOLLEN MONAT GRATIS
- UMFANGREICHES HANDBUCH
- ENTFALL DER ANMELDEGEBÜHR

„SUCHTGEFAHR!" PC ACTION 11/04

„BEEINDRUCKEND UND BEÄNGSTIGEND IN SZENE GESETZT." COMPUTER BILD SPIELE 09/04

WWW.NEOCRON.COM



REAKKTOR.COM
BUILDING BETTER WORLDS

TEKKTONIC
THE VIRTUAL WORLDS ENGINE

10T 10TACLE STUDIOS AG



STRASSENSPERRE Kaiserliche Truppen versperren uns den Weg in den Palast von Empyria.

Spellforce

Shadow of the Phoenix | Feiern Sie ein Wiedersehen mit alten Bekannten: Shadow of the Phoenix spinnt die Geschichte des Hauptprogramms und des ersten Add-ons weiter.

In der Fantasywelt Eo will einfach kein Frieden einkehren. Kaum haben Sie in **Breath of Winter** den heißblütigen Eisdrachen Aryn kaltgestellt, geht der Horror von vorne los. Diesmal stehen die Aussichten für Eo noch schlechter. Denn ein böser Zauberer führt wahrhaft Teuflisches im Schilde. Mit der Lebenskraft einer versklavten Gottheit macht er die gefürchteten Magier des Zirkels lebendig und lässt diese Angst und Schrecken verbreiten. Der Untergang Eos ist nur eine Frage der Zeit. Keine noch so große Armee kann dem munteren Treiben Einhalt ... gut, klar ... bis auf einen Runenkrieger natürlich, mit der Macht des Phönixsteins im Rücken.

Gemeinsam sind sie stark

Wer das Hauptprogramm, **The Order of Dawn**, durchgespielt hat, fühlt sofort die Abenteuerlust in sich aufsteigen. Immerhin haben Sie im Finale diesen sagenumwobenen Klumpen erbeutet. Dummerweise ist der Stein im Add-on anfangs etwa so brauchbar wie ein Zauberspruch ohne Mana. Um dessen Energie freizusetzen, benötigen Sie die Schattenklinge. Und die führt bekanntermaßen der **Breath of Winter**-Held mit sich. Soll der Bösewicht geschlagen werden, müssen also die Haudegen der alten Kampagnen gemeinsame Sache machen. Das wäre kein Problem, würden Sie die beiden gleichzeitig steuern. Damit Sie **Shadow of the Phoenix** aber


GLADIATORENKÄMPFE Im Zirkus bändigen wir zwei wilde Kithar.

locker 40 Stunden an den Monitor fesselt, kontrollieren Sie nur einen davon persönlich und suchen den anderen bis wenige Levels vor Schluss.

Veteranen an die Front

Für lange Gesichter sorgte in **Breath of Winter** die Tatsache, dass Sie Ihren alten Avatar nicht weiterspielen durften; ein neuer Charakter musste erstellt werden. Bei **Shadow of the Phoenix** ist das komplett anders. Hier lässt sich sowohl der Haudegen von **The Order of Dawn** als auch der Drachentöter der ersten offiziellen Erweiterung problemlos importieren und bis Level 50 ausbauen. Jedoch ohne die vorher gesammelten Gegenstände. Der Clou: Je nachdem welchen Typen Sie in das neue Abenteuer führen, ändern sich nicht nur die Quests, sondern manchmal sogar geringfügig der Missionsablauf. Am größten sind die Unterschiede zu Spielbeginn. Als Träger der Schattenklinge sind Sie vom so genannten „Maskierten" abhängig. Er hat versprochen, Sie von den negativen Einflüssen der sagenumwobenen Klinge zu befreien. Also erledigen Sie treudoof einen Auftrag nach dem nächsten für den vermeintlichen Retter, nur um kurz darauf festzustellen: Sie wurden nach Strich und Faden ausgenutzt. Das passiert dem klassischen **Spellforce**-Helden nicht. Er trifft den Maskierten zunächst gar nicht und sucht stattdessen mit Urias nach Darius. Urias und Darius? Sind das nicht NPCs aus der Vollversion? Richtig! Freuen Sie sich auf so manches Wiedersehen mit alten Freunden. Aber bedenken Sie: Ein **Breath of Winter**-Avatar kann nicht einen Kerl aus **Spellforce** kennen und umgekehrt. Das hat zur Folge, dass Sie sich unter Umständen erst den Respekt einer Person verdienen müssen, um in den Genuss eines Nebenauftrags zu kommen. Was wiederum nicht der Fall gewesen wäre, wenn Sie den Bürger bereits in einer früheren Kampagne getroffen hätten. Wie es beispielsweise im Rabenpass-Level der Fall ist, wo Sie auf den Dunkelelfenführer Shain Tal'Ach, das Oberhaupt der Dunkelelfen-Siedlung aus dem Nachtflüstertal (**The Order of Dawn**), treffen. Ein echter Anreiz zum erneuten Durchspielen der zweiten Erweiterung ist also mehr als gegeben.

Guter Avatar inklusive

Sie haben Ihre alten Speicherstände gelöscht oder gar **Spellforce** und **Breath of Winter** nicht bis zum Ende gespielt? Kein Problem: Auch ohne Charakter auf der Festplatte können Sie sofort loslegen. Phenomic schenkt Ihnen nämlich einen Helden der Stufe 28, damit Sie es von Anfang an mit zäheren Gegnern aufnehmen. Aussehen und Fähigkeiten des Helden bestimmen Sie selbst. Ebenso, ob Ihr Alter Ego Träger der Schattenklinge oder Wächter des Phönixsteins ist. Übrigens setzt **Shadow of the Phoenix** lediglich die Vollversion von **Spellforce** voraus. Die erste Erweiterung brauchen Sie nicht gesondert erwerben.

Das wollten die Fans

Phenomic hat etliche Wünsche der Community in Shadow of the Phoenix umgesetzt. Die wichtigsten Neuerungen stellen wir Ihnen hier vor.

Minimap

Quest-NPCs werden jetzt auf der kleinen Übersichtskarte am rechten Bildschirmrand weiß dargestellt. Bisher waren alle Computer-Figuren blau. Dadurch wächst die Übersicht, insbesondere in größeren Städten wie Empyria.



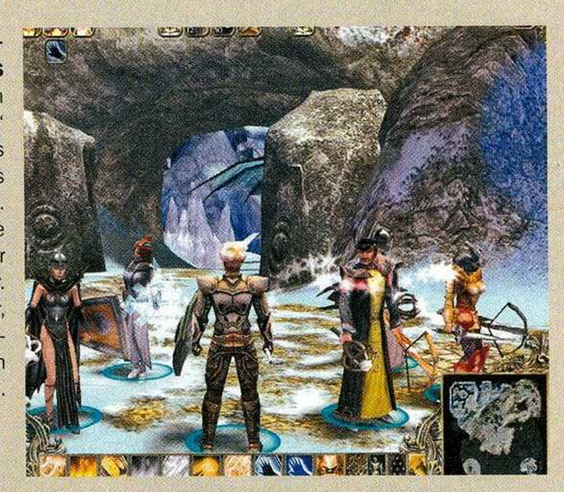
Quest-Markierungen

Haben Sie bei einem NPC eine Mission bewältigt, blieb früher das Ausrufezeichen über seinem Kopf stehen. Das sorgte für gelegentliche Verwirrung. Im zweiten Add-on verschwindet das Symbol bei erledigten Quests.



Multiplayer-Modus

Charaktere aus dem Modus „Freies Spiel" können neuerdings in Deathmatches eingesetzt werden. Die Spielbalance geht dadurch aber den Bach runter. Stellen Sie sich vor, ein Level-30-Charakter trifft auf einen Helden der Stufe 5.



Titanen

Für Ihre mächtigste Einheit, den Titanen, ist in **Breath of Winter** ein Upgrade über das große Haupthaus verfügbar. Optisch ist die neue Einheit von der alten kaum zu unterscheiden. In unserem Bild sehen Sie den verbesserten Adler der Menschen.



Die zwei Handlungsstränge

Je nachdem ob Sie mit dem Avatar des Hauptprogramms oder der ersten Erweiterung losziehen, stoßen Sie auf andere Quests. Der Missionsablauf bleibt aber identisch, abgesehen vom hier geschilderten Spielbeginn.



Bevor's losgeht, importieren Sie einen alten Avatar oder erstellen einen neuen. Ist Letzteres der Fall, legen Sie fest, ob der Charakter in seinem frühen Leben die Kampagne aus **The Order of Dawn** (Phönixwächter) oder **Breath of Winter** (Schattenkrieger) gemeistert hat.

Phönixwächter | **Schattenkrieger**



Willkommen an der Schwarzseeküste! Darius, bekannt aus dem Hauptprogramm, bittet Sie in einem Schreiben um ein Treffen. Kaum haben Sie die letzten Zeilen gelesen, vernehmen Sie Schreie. Ein Soldat steckt in der Klemme. Sie retten den Ärmsten und erfahren, dass Ihr alter Freund Urius von Untoten gefangen wurde. Unverschämtheit!



Ach du Schreck: Das Schattenschwert aus **Breath of Winter** zehrt an Ihrer Lebenskraft und verwandelt Sie langsam in einen Schatten. Doch es besteht Hoffnung: Der mysteriöse Maskierte verspricht Heilung, vorausgesetzt Sie entwenden eine Urne aus der Stadt der Seelen, die von einem Fial Darg bewacht wird.



So ein Mist: Ein fitter Skelett-Legionär bewacht den armen Urius. Glücklicherweise sind Ihnen einige Ordensritter gefolgt, die den Bösewicht prompt angreifen. Sie schleudern noch ein paar Zaubersprüche auf ihn und Urius ist seine Ketten los. Anschließend erzählt er Ihnen, dass Darius vor dem Lichkönig Anktahr geflohen sei.



In der Stadt der Seelen erwartet Sie ein kleines Rätsel. Bevor Sie den Fial Darg angreifen, müssen Sie erst seine Verstärkungen ausschalten. Das gelingt aber nur, wenn Sie Ihre Runenkrieger auf eine Reihe von Pentagrammen platzieren. Was angesichts der Horden an Feinden ganz schön knifflig ist.



Wo hat sich der Lichkönig nur versteckt? Nachdem Sie die halbe Karte abgeklappert haben, entdecken Sie ihn vor einem Portal. Mutig metzeln Sie sich durch seine Armee. Anktahr bekommt das Fracksausen und verduftet. Bei einer Leiche finden Sie ein Buch, in dem steht, dass Darius zur Dryade nach Empyria gegangen ist.



Der Fial Darg entpuppt sich als zäher Brocken. Rund fünf Minuten hacken Sie auf das riesige Monster ein, bis es umkippt. Als Sie die Urne einpacken, tauchen plötzlich überall Gegner auf. Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als nach Süden zum Maskierten zu fliehen. Dort erteilt er Ihnen den Auftrag, die Dryade in Empyria zu töten.



ZOOBESUCH Schreiaffen sind nicht nur hervorragende Nahkämpfer, auch auf Distanz richten sie Schaden an.

Spellforce-Veteranen fühlen sich von der ersten Spielminute an wie zu Hause. Die Story ist extrem spannend erzählt und der bombastische Soundtrack macht die ohnehin dichte Fantasy-Atmosphäre perfekt. Ganz zu schweigen von der glaubwürdigen Synchronisation. Große Gameplay-Änderungen gibt es nicht: Nach wie vor bestreiten Sie sowohl typische Rollenspielmissionen, bei denen Ihr Held entweder allein unterwegs ist oder von Runenkriegern begleitet wird, als auch klassische Echtzeit-Strategieeinsätze inklusive Ressourcen-Beschaffung. Auf frische Aufbaurassen treffen Sie nicht, aber es erwarten Sie zwei zusätzliche Einheiten (Gebäudezerstörer und Schwarmeinheit) sowie 40 neue Zaubersprüche.







BRONZEGIGANT Selbst mit einem Level-50-Charakter haben Sie arge Probleme mit so einem Riesen.

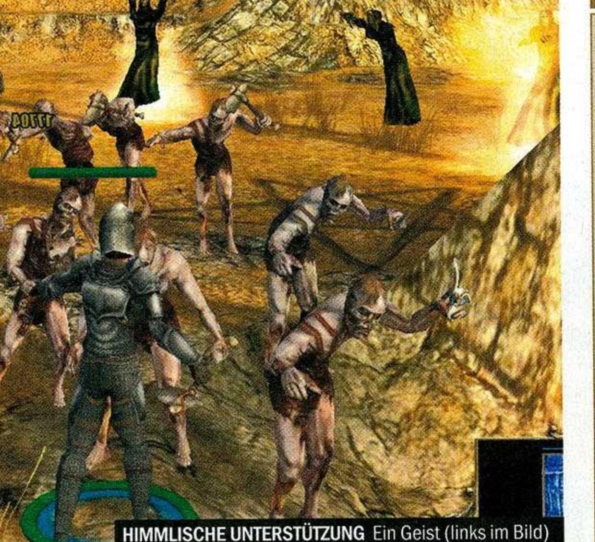
Liefen im Hauptprogramm die meisten Missionen nach dem Schema „Basis aufbauen – Rohstoffe sammeln – Truppen produzieren – alle Feinde töten – nächstes Portal betreten" ab, gibt es in **Shadow of the Phoenix** deutlich mehr zu tun. Nicht immer ist es vonnöten, gegen mächtige Gegneransammlungen anzurennen. Stattdessen helfen Ihnen hin und wieder NPCs, eine alternative Route zu finden. Sehr interessant ist die Handlungsfreiheit in der orientalisch angehauchten Stadt Empyria. Um hineinzukommen, riskieren Sie entweder Kopf und Kragen in einem offenen Gefecht – der Schwierigkeitsgrad ist durchweg **Spellforce**-typisch hoch – oder Sie erledigen diverse Aufträge und erhalten zur Belohnung freies Geleit. In einer dieser Quests stellen Sie die Ehre eines Mannes wieder her, indem Sie für ihn im Zirkus gegen riesige Kithar antreten, in einer weiteren verpetzen Sie eine Ehefrau, die mit einem Aufseher fremdgegangen ist. Ebenfalls zur Abwechslung tragen neue Heldenfiguren bei, deren Hilfe Sie für kurze Zeit in Anspruch nehmen. Gleich zu Beginn bieten Geister im Gegenzug für die Beschaffung ihres Leichnams ihre Dienste an. Lassen Sie sich auf den Deal ein, steuern Sie die Untoten persönlich in der Schlacht gegen den Fial Darg.

Optischer Leckerbissen

Grafisch präsentiert sich **Shadow of the Phoenix** in gewohnt hoher Qualität. Beim Anblick der detaillierten Landschaften und Charaktere gerät man schnell ins Schwärmen. Schade nur, dass Figuren bei Dialogen die Lippen noch immer nicht bewegen. Dafür werden Quest-NPCs jetzt auf der Minikarte weiß hervorgehoben und während Kämpfen plärren deutlich weniger Sätze wie „Haltet die Linien" aus den Lautsprechern.

Charakter-Import im Netz

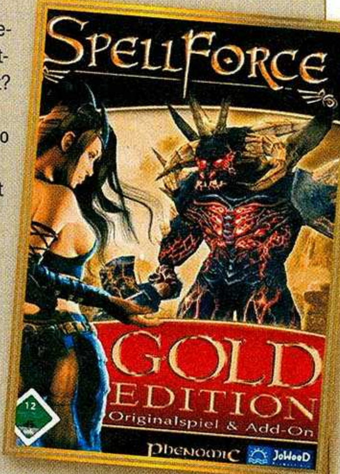
Beim Mehrspieler-Modus geht Phenomic auf das Flehen der Fans ein: Auch wenn die Spielbalance völlig aus den Fugen gerät, lassen sich Avatare auf Wunsch nun aus dem Koop-Modus (15 neue Einsätze) in Deathmatch-Partien importieren. (bb)



HIMMLISCHE UNTERSTÜTZUNG Ein Geist (links im Bild) hilft uns gegen diese fiese Zombiearmee.

Die Spellforce Gold Edition

Sie möchten **Shadow of Phoenix** spielen, besitzen aber das Hauptprogramm noch nicht? Dann empfehlen wir Ihnen für rund 35 Euro die **Spellforce Gold Edition**. Diese enthält neben **Spellforce: The Order of Dawn** die erste offizielle Erweiterung **Breath of Winter** und garantiert über 80 Stunden Spielspaß auf höchstem Niveau. Würden Sie beide einzeln kaufen, müssten Sie jeweils 25 Euro auf den Ladentisch blättern.





SPELLFORCE: SHADOW OF THE PHOENIX
CA. € 30,-
12.11.2004

BENJAMIN BEZOLD



„Auch in der zweiten Erweiterung funktioniert der Genre-Crossover bestens."

Shadow of the Phoenix steht dem ohnehin sehr guten **Breath of Winter** in nichts nach. Ganz im Gegenteil, die Story ist für meinen Geschmack sogar noch einen Tick spannender geworden: Was hat es mit Darius und dem Maskierten auf sich? Ich verrate Ihnen nur so viel: Sie werden überrascht sein! Richtig genial finde ich die Idee mit den zwei Handlungssträngen. Zwar bleibt die Story grundsätzlich identisch. Ähnlich wie in **Star Wars: Knights of the Old Republic** spornt dieses Feature aber zum erneuten Durchspielen geradezu an. Wer alle Nebenquests lösen will, ist locker 40 Stunden beschäftigt – für ein Add-on phänomenal.

DIRK GOODING



„Auch wer Breath of Winter nicht kennt, wird von Shadow of the Phoenix begeistert sein."

Gott sei Dank hatte ich meine alten Spielstände noch auf der Festplatte. Endlich kann ich meine beiden schnuckeligen Zauberinnen zu mächtigen Level-50-Charakteren ausbauen. Doch selbst wenn Sie nicht mehr im Besitz der früheren Haudegen sind, zieht Sie **Shadow of the Phoenix** sofort in seinen Bann. Die Atmosphäre ist erneut über jeden Zweifel erhaben, die Mischung aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie merklich ausgewogener als im Hauptprogramm. Endlich steht nicht mehr bei fast jeder Mission der zeitaufwendige und wahnsinnig umständliche Basisaufbau im Vordergrund.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Phenomic
Studionote: Sehr gut
Publisher: Koch Media/Jowood
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Detailreiche Grafik
- + Spannende Story und Missionen
- + Zwei Handlungsstränge
- + Gelungener Mix aus RPG und Strategie
- – Langwieriger Aufbaupart

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
89	Grafik	Sehr gut (91)
	Sound	Gut (86)
	Steuerung	Sehr gut (91)
	Mehrspieler	Gut (80)

Men of Valor

Napalm am Morgen: Men of Valor zündet vom ersten Spielmoment an und brennt bis zum Schluss nicht aus. Wir gingen für Sie durch Feuer und Flamme.

Im Vietnamkrieg verbrauchten amerikanische GIs durchschnittlich 50.000 Schuss pro Feind. Kein Wunder, waren doch die US-Soldaten nicht für den Dschungelkampf ausgebildet. Die Vietcong dagegen kannten sich in heimatlichen Gefilden aus. Nur mit Mühe konnten die Amerikaner ihre Feinde im dichten Dschungel von Vietnam ausmachen, zumal viele tödliche Fallen die Aufmerksamkeit der Soldaten zusätzlich strapazierten. In genau solche Situationen versetzt Sie **Men of Valor**, der neueste Ego-Shooter des Entwicklers 2015 (**Medal of Honor: Allied Assault**). Sie schlüpfen in die dunkle Haut von Dean Shepard, einem ahnungslosen Vietnam-Frischling, der sich seinen Aufenthalt im Land des Roten Flusses als ein Abenteuer vorstellt. Doch er täuscht sich ...

Und Action!

Sonniges Wetter, gute Stimmung, aus dem Radio dröhnt „Incense and Peppermints" von Strawberry Alarm Clock und ein Reporter beschwert sich über die Langeweile. Plötzlich wird die Kaserne von einer ohrenbetäubenden Explosion erschüttert. Sekunden später fliegt ein Lastwagen in die Luft. Soldaten rennen panisch in Deckung, einige suchen verzweifelt nach ihren Waffen. Nur Kommandant Zook bewahrt Ruhe und erklärt, dass Vietcong in den Bergen gerade ein paar Raketen ausprobieren. Und wir sollen dafür sorgen, dass es nicht noch mal vorkommt. Auf dem Dach zweier Panzer machen wir uns auf die Patrouille – scheinbar alles in Ordnung. Zeit für ein Schwätzchen unter Palmen. Aber bevor wir uns einig sind, ob der Feind zuerst auf weiße oder farbige GIs schießt, rennt uns eine Kuh vor die Ketten. Eine vietnamesische Bäuerin will das Vieh zurücktreiben, doch das gelingt ihr nicht und so eilt ihr einer unserer Soldaten zu Hilfe. Ein tödlicher Fehler, denn er tappt unversehens über eine Tretmine. Die gewaltige Detonation reißt ihn zu Boden. Instinktiv springen alle anderen GIs vom Panzer herunter. Keine Millisekunde zu früh, denn schon fallen die ersten Schüsse. Einige Vietcong haben sich in den Reisfeldern versteckt und überraschen uns mit einem tödlichen Kugelhagel. „Move on to the tree line!", brüllt Zook und wir laufen geduckt quer über den Acker. Vom Erfolg des Hinterhalts ermutigt, rennen die Vietcong uns



◄ **ES BRENNT** Die Unreal-Engine leistet gute Arbeit: Die Detonationen in Men of Valor wirken wie auf der Kinoleinwand.



LIVE UND IN FARBE ► Zwischen den Missionen erfahren Sie im Briefwechsel mit Ihren Eltern, was die Reporter gefilmt haben.

Ein Dschungel voller Helden: So spielt sich Men of Valor.

Action bis zum Umfallen: Sabotageakte, Hinterhalte und packende Fluchtmissionen stehen bei Men of Valor auf der Tagesordnung.



1. Angsthasen
Ein Journalisten-Team begleitet Sie in die Schlachten bis zum Filmriss. Als die Reporter die Nase voll haben, wollen sie zum Hubschrauber eskortiert werden.



2. Hinterhalt
Auf unserer Begleittour geraten wir in eine Falle. Bevor der Heli landen kann, müssen wir alle in der Gegend lauernden Vietcong ausschalten.



3. Qualm
Fast geschafft! Mit einer Rauchgranate markieren wir den Landeplatz. Jetzt nur noch auf den Hubschrauber warten. Hoffentlich rückt der Feind in der Zwischenzeit nicht nach.

4. Die Rettung naht
Einige Minuten später landet der Helikopter. Endlich! Das Reporter-Team kann sich nun in Sicherheit bringen. Für uns Soldaten geht es jedoch mit dem nächsten Einsatz weiter.



offen entgegen. Schreiend feuern sie ihre Magazine leer. Zum Glück können wir uns hinter einigen großen Steinen verstecken. Jetzt heißt es vorsichtig sein. Keine Alleingänge. Mit höchster Aufmerksamkeit bewegen sich die GIs von Deckung zu Deckung und schalten einen Feind nach dem anderen aus. Nur dank dieser Taktik gelingt es uns, die Vietcong trotz ihrer Überzahl in den Dschungel zu treiben. Die Gefahr ist vorüber, doch für wie lange?

Mannschaftssport

Zu einer anderen Zeit, an einem anderen Ort stellen wir dem gegnerischen Konvoi eine Falle. Ein paar Dutzend Vietcong patrouillieren entlang des Flusses. Unser fünf Mann starkes Team lockt sie in einen Hinterhalt: Wir bringen einige Ladungen C4 an Steinen an und warten versteckt auf den Feind. Als genügend Widersacher in die Nähe der Minen kommen, zünden wir den Sprengstoff. Eine gewaltige Flammenwolke verschlingt den Gegner, der Donner der Explosion übertönt die Schreie der Verwundeten. Die restlichen Feinde bemerken uns und eröffnen sofort das Feuer. Wer jetzt aus dem Versteck herausstürmen



TEAMARBEIT

In Men of Valor sind Sie selten allein unterwegs. Meistens begleitet Sie eine Hand voll computergesteuerter Soldaten in die Einsätze. Deren KI kann Ihr Leben retten: Nicht selten agieren die Kollegen selbstständig, bemerken auflauernde Gegner und machen Sie auf Fallen aufmerksam. Die „Hauptarbeit" erledigen Sie allerdings selbst.



◀ **FEUER FREI** Ohne Ihre Kollegen wären Sie aufgeschmissen. In heiklen Situationen halten die Jungs Ihnen oft den Rücken frei.



SCHOCK Realistisch: Wenn eine Granate in Ihrer Nähe explodiert, ist Ihre Sicht für einige Sekunden verwaschen. ▶

Unterwegs mit allen Mitteln

Fußmärsche durch den dichten Urwald können anstrengend werden. Das haben auch die Entwickler erkannt und schicken Sie in die Luft und unter die Erde.



Mann über Bord
Eine rasante Spritztour: In einer der ersten Missionen liefern Sie sich wilde Verfolgungsjagden mit gegnerischen Booten.

Ein gelüftetes Geheimnis
Einige Einsätze lassen nicht nur den Puls in die Höhe steigen. Mit einem Maschinengewehr wehren Sie sich gegen die Bodentruppen der Vietcong.



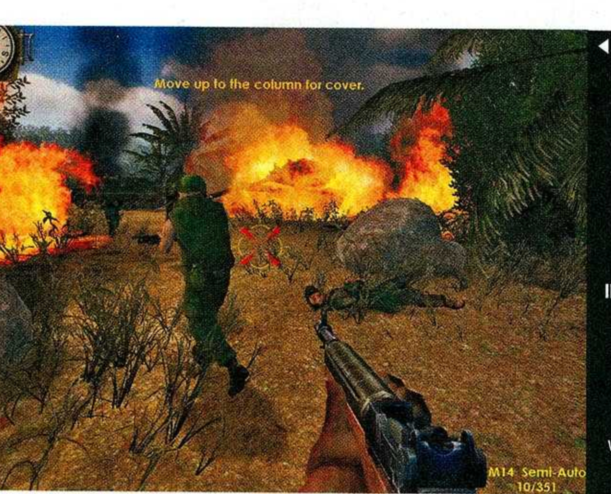
Six Feet Under
Im Tunnelsystem der Vietnamesen müssen Sie einige wichtige Dokumente bergen. Vorsicht ist angesagt, denn unter der Erde lauern nicht nur die Maulwürfe.

Wie die Axt im Walde
Bei vielen Operationen kämpfen Sie nicht nur gegen die Vietcong, sondern auch gegen den undurchsichtigen Dschungel. Versteckspiele hinter Lianen und Sträuchern sind keine Seltenheit.

würde, hätte vermutlich ein paar schicke Löcher in seinem Tarnanzug. Denn in Rambo-Manier kommen Sie bei **Men of Valor** nicht weit. Hinter jedem Busch und Baumstamm lauern Vietcong, im meterhohen Gras warten Spreng- und Bodenfallen auf ahnungslose Opfer. Und schon wenige Kugeln und Explosionen knipsen den Kameraden das Augenlicht aus. Zum Glück können wir unsere Wunden verbinden und somit die Blutungen stoppen. Das heilt zwar nicht, hält jedoch länger am Leben. Ebenso realitätsnah verhält es sich mit Ihren PC-gesteuerten Mitstreitern. Selbst in besonders brenzligen Situationen mit Dutzenden von Gegnern kommen sie sich und Ihnen nicht in die Quere. Im Gegenteil: Auf die KI ist Verlass. Sie geben einander Feuerschutz, gehen geschickt in Deckung und entschärfen selbstständig einige Fallen. Lediglich sterben können die Soldaten nicht. Anstatt das Zeitliche zu segnen, liegen die CPU-Kameraden einige Zeit am Boden, bis sie auf wundersame Weise geheilt sind und sich wieder in den Kampf stürzen.

Familiensache

Neben Dschungel-Einsätzen führt Sie **Men of Valor** auch durch Wasser, in die Luft und sogar unter die Erde. In einigen der zwölf auf realen Ereignissen basierenden Missionen bedienen Sie das Maschinengewehr an Bord eines Hubschraubers und übergießen die Vietcong-Truppen am Boden mit einem Bleiregen. Bei einem Auftrag unternehmen Sie sogar eine rasante Bootsfahrt entlang eines Flusses, während die gegnerischen Soldaten Sie von beiden Ufern mit Raketenwerfern aufs Korn nehmen. Besonderes Lob verdienen dabei viele Skript-Ereignisse, die Schiffe in die Luft



◀ **HINTERHALT** Kurz bevor wir unsere Panzer erreichen, gehen einige von ihnen in Flammen auf. Der Vietcong lockt uns in eine Falle.

IN DECKUNG Unter ▶ schwerem Feuer verstecken wir uns hinter den Wracks und entscheiden schnell über die weitere Vorgehensweise.



Good Morning, Vietnam!

Wie der Zweite Weltkrieg dient auch der Vietnamkonflikt als Schauplatz für Verfilmungen und Spiele-Abenteuer.



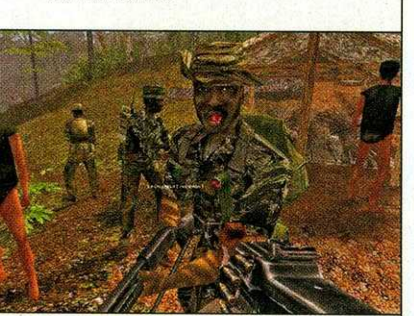
Wie alles begann ...

Auslöser für den Krieg: die Spaltung Vietnams in einen kommunistischen Norden und einen westlich orientierten Süden. Als es zu ersten Guerillakämpfen zwischen den beiden Seiten kam, schickten die USA nach und nach Kriegsberater, Versorgungsmaterial und später auch reguläre Truppen zur Unterstützung des Südvietnams.



Auf der Leinwand

Die Dschungelkämpfe inspirierten einige bekannte Schriftsteller und Regisseure. Zu den erfolgreichsten Kino-Werken zählen **Apocalypse Now** von Francis Ford Coppola, **Full Metal Jacket** von Stanley Kubrick oder **Platoon** von Erfolgsproduzent Oliver Stone, der dafür mehrere Oscars in Empfang nehmen konnte.



Bildschirm-Krieg

Nach derart erfolgreichen Verfilmungen war es nur eine Frage der Zeit, bis auch die Spiele-Entwickler Vietnam als Kulisse für diverse Ego-Shooter entdeckten. Erster Achtungserfolg in Indochina: Take 2s **Vietcong**. Spätestens seit dem diesjährigen Mehrspieler-Kracher **Battlefield Vietnam** zählt die grüne Hölle zum Genre-Inventar.



SPEKTAKULÄR Viele geskriptete Ereignisse sorgen für Spannung: Hier feuert ein Helikopter Raketen auf einen Lastwagen.

jagen, Hubschrauber vom Himmel holen oder mit Sequenzen in Spielgrafik die Geschichte vorantreiben. Der Grünschnabel Dean Shepard reift im Laufe seines Vietnam-Aufenthalts zum erfahrenen Soldaten und führt später selbst Truppen an. Zwischen den Missionen verarbeitet Shepard die Kriegserlebnisse in Briefen an seine Eltern. Oft erfahren Sie auch einige interessante Details über sein Umfeld, etwa dass sein jüngerer Bruder ebenfalls in Vietnam stationiert ist. Dieser begleitet Sie dann im weiteren Verlauf sogar in Einsätzen.

Technisch versiert

Das Stichwort „Grüne Hölle" lässt sich vom Vietnamkrieg ohne weiteres auf **Men of Valor** übertragen. Denn was die Entwickler aus der **Unreal**-Engine herauskitzeln, wirkt erschreckend real. Die detaillierte Vegetation plus Wettereffekte wie Regen oder Nebel simulieren eine ausgesprochen lebendige Umgebung. Auch das Pfeifen der Kugeln, heftige Explosionserschütterungen und je nach Situation panische oder euphorische Schreie beider Kriegsparteien verbreiten eine wahrlich beklemmende Stimmung. Lediglich die Animationen der Akteure sehen etwas hölzern aus, was aber aufgrund der ohnehin permanenten Hektik kaum ins Gewicht fällt. Und über die fehlende Speichermöglichkeit müssen wir meckern, denn das Spiel sichert Ihren Fortschritt nur an bestimmten Punkten. Im Zusammenspiel mit dem sehr hohen Schwierigkeitsgrad sorgte dies bei unserem Test für einige Frustmomente. Doch wer damit leben (besser: überleben) kann, bekommt mit **Men of Valor** den derzeit besten Vietnam-Shooter. Das gilt auch für den Mehrspieler-Modus: Neben dem obligatorischen Deathmatch und Team-Deathmatch locken vier weitere Varianten. Beispielsweise sammeln zwei Teams bei Search & Destroy auf der Karte verteilte Teile eines Mörsers ein, bauen die Waffe zusammen und setzen sie gegen die Kontrahenten ein. Leider waren zum Testzeitpunkt noch keine Server offen – über die Qualität des Mehrspieler-Modus in der Praxis informieren wir Sie daher in der kommenden Ausgabe. (bb)



GLAUBENSSACHE Einst eine Unterkunft für Bedürftige, bieten uns die zerstörten Kirchenmauern nur bedingt Schutz.



Dear Dad,

You told me I would see things over here that I'd never want to know about. Well, we finally got sent out on patrol, looking for VC who were shooting rockets at the base. We were rolling along on top of the APCs when some locals shoved a water buffalo out in front of us. I thought they were just some farmers with a stubborn animal, but when one of the guys got down to help them out, he stepped on some kind of landmine. Then the shooting started and I knew we'd been ambushed.

Lt Traczyk (the one we call "Zook") got the rest of us through okay and we managed to chase off the VC, but we were all scared as hell. Except for the guy – I don't even know his name – who stepped on that booby trap. Dad, I don't think there was a piece left of him bigger than my fist. We're all Marines here and we're tough as they come, but what happened to him made us all realize that sometimes you don't even get a chance. All we can do is stick together and watch each other's backs.

GRÜSSE AUS VIETNAM Immer wieder berichtet Dean Shepard über seine Kriegserlebnisse in Briefen an seine Familie.

IM WETTBEWERB

VIETCONG TEST IN PCG 05/03	CONFLICT VIETNAM TEST IN PCG 11/04	MEN OF VALOR TEST IN PCG 12/04
TECHNIK		
GUT (83%)	**BEFRIEDIGEND** (69%)	**GUT** (89%)
+ Fotorealistische Texturen + Lebensechte Animationen + Teils sehr schöne Panoramen − Stellenweise unglaubwürdige Abschnitte	+ Reale Einsatzorte − Veraltete Grafik − Mäßige KI	+ Sehr schöne Texturen + Intelligente KI + Reale Einsatzorte − Ruckelige Animationen − Hohe Hardwareanforderungen
ATMOSPHÄRE		
GUT (86%)	**BEFRIEDIGEND** (71%)	**GUT** (89%)
+ Viele Zwischensequenzen + Überraschende Skript-Events + Coole Dialoge − Klischeehafte Charaktere	+ Team-Steuerung − Taktik-Komponente geht unter − Unglaubwürdige Soundkulisse	+ Sehr realistische Soundkulisse + Gelungene Sprachausgabe + Überraschende Skript-Ereignisse − KI-Kollegen unsterblich
SPIELDESIGN		
GUT (84%)	**BEFRIEDIGEND** (75%)	**SEHR GUT** (90%)
+ Hohe Spieldauer + Schnelleinsätze + Ausgewogene Schwierigkeitsgrade − KI-Mängel bei Freund und Feind	+ Abwechslungsreiche Missionen + Rollenspiel-Elemente + Riesiges Waffenarsenal − Komplizierte Steuerung − Nur zwei Speichermöglichkeiten pro Level	+ Interessante Zwischensequenzen + Lustige Dialoge + Passende Musikuntermalung − Zu hoher Schwierigkeitsgrad − Einige Gegner tauchen aus dem Nichts auf
MULTIPLAYER		
GUT (83%)	- (-)	- (-)
+ Kooperativ-Missionen + Viele Spielmodi + Spielerklassen − Wenige Karten		
SPIELSPASS		
GUT (80%)	**GUT** (75%)	**GUT** (85%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT — 6 STD. 12 STD. 18 STD. 24 STD.

Spieldauer (Einzelspieler): 24 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 24 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 24 Stunden

1 Gleich zu Beginn des virtuellen Kriegseinsatzes kann der Spieler kaum durchatmen. Der hohe Action-Faktor überzeugt selbst gestandene Veteranen.

2 Von Langeweile keine Spur! Missionen wie eine nächtliche Bootsfahrt oder der Flug mit dem Hubschrauber sorgen für einen weiteren Motivationsschub.

3 Trotz abwechslungsreicher Einsätze kommt bei manchen Mission Frust auf: Einige Levels sind so schwer, dass man sie mehrfach neustarten muss.

4 Auch in späteren Einsätzen hält die Spannung durchgehend. Doch aufgrund des noch mal kräftig aufgedrehten Schwierigkeitsgrades vermissen Sie die Speicherfunktion.

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN

KLASSE 1: Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500
KLASSE 2: Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)
KLASSE 3: Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT
KLASSE 4: Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra

Prozessor	Details	K1 800x600	K1 1.024x768	K2 1.024x768	K2 1.280x1.024	K3 1.024x768	K3 1.280x1.024	K4 1.024x768	K4 1.280x768 Qualitätsmodus*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel

RAM ▼: 128 MB (Unzumutbar), 256 MB (Akzeptabel), 512 MB (Optimal), 1.024 MB (Optimal)

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich, Unzumutbar, Akzeptabel, Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS

Um **Men of Valor** flüssig erleben zu können, brauchen Sie vor allem eine schnelle Grafikkarte, die CPU spielt keine große Rolle – das ist typisch für Konsolen-Umsetzungen. So reicht schon ein 1.600-MHz-Prozessor. Für alle Details sollten Sie allerdings mindestens eine Radeon 9700 Pro haben.

MEN OF VALOR

CA. € 45,-
26.10.2004

BENJAMIN BEZOLD



„Actionreich, fesselnd, beklemmend, unterhaltsam, aber leider auch extrem schwer."

Eine dermaßen glaubwürdige Kriegsatmosphäre habe ich höchstens bei **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** und **Call of Duty (dt.)** erlebt. Überall lauern Gegner, jeden Moment könnten Handgranaten durchs Gebüsch kullern, scheinbar sichere Verstecke erweisen sich als tödliche Fallen. Doch der gesalzene Schwierigkeitsgrad und die fehlende Speichermöglichkeit sorgen manchmal für Frust statt Spannung. Auch einige Animationen Ihrer Waffenbrüder wirken etwas steif. Doch trotz dieser kleinen Mängel bleibt **Men of Valor** mein Vietnam-Favorit – solch ein spannendes Dschungel-Abenteuer sollte sich kein Shooter-Fan entgehen lassen.

DIRK GOODING



„Nur wenige Spiele sind so packend in Szene gesetzt wie Men of Valor."

Vietcong war seinerzeit aufregend, doch heute lautet der Testsieger unter den Vietnam-Spielen ganz klar **Men of Valor**. Dieser Ego-Shooter ruft bei mir dasselbe beklemmende Gefühl hervor wie einst die Kinostreifen **Platoon** oder **Apocalypse Now**. Ich befreie Gefangene, erkunde die tiefen Tunnel der Vietcong, verteidige unsere Position und sabotiere gegnerische Einrichtungen – für Abwechslung haben die Entwickler gesorgt. Auch die Story kommt nicht zu kurz. Der ständige Briefwechsel mit Shepards Eltern, gemeinsame Missionen mit seinem Bruder und echte Kriegsdokumentationen aus der damaligen Zeit halten mich bis zum Schluss bei der Stange.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: 2015
Studionote: Gut
Publisher: Vivendi Universal Interactive
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/24/24
USK-Altereinstufung: Ab 18 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.300 MHz, 256 MB RAM, Klasse 3
Spielbar: 1.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Sehr realistische Grafik
+ Abwechslungsreiches Gameplay
+ Perfekte akustische Untermalung
− Unglaublich hoher Schwierigkeitsgrad
− Einige ruckelige Animationen

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
85	Grafik	Gut (89)
	Sound	Gut (89)
	Steuerung	Gut (85)
	Mehrspieler	- (-)



VOLLE DECKUNG In Syrien tappen wir in einen Hinterhalt. Von einem Balkon aus werden wir mit Raketen beschossen.

Shadow Ops

Red Mercury | Hirn aus und durch: Wer's unkompliziert mag, könnte an diesem Shooter-Snack Gefallen finden.



SPRENGKOMMANDO In dieser Dschungelmission sollen wir eine Brücke hochjagen.

HOCH HINAUS Gegen Spielende kämpfen Sie sogar auf dem Pariser Eiffelturm.

Das sind ja trübe Aussichten: Red Mercury ist in die Hände von Terroristen gefallen. Diese Atomwaffe im Handtaschenformat besitzt ein Vielfaches der Sprengkraft der Hiroshimabombe. Man stelle sich nur vor, Red Mercury würde in einer Metropole gezündet. Damit es gar nicht erst so weit kommt, beauftragt die US-Regierung den Delta-Force-Soldaten Frank Hayden mit der Suche nach dem Schreckensinstrument. Die Jagd wird alles andere als ein gemütlicher Spaziergang. Gleich zu Spielbeginn schießen die Bösewichter Ihren Helikopter ab. Kugeln und Raketen pfeifen Ihnen um den Kopf, während Sie sich in der Ego-Perspektive Seite an Seite mit Ihren Kollegen – Befehle dürfen Sie wie in **Call of Duty (dt.)** keine geben – durch die engen Gassen einer syrischen Stadt kämpfen. Sie haben beinahe das Gefühl, den Hauptdarsteller in Ridley Scotts Blockbuster **Black Hawk Down** zu mimen, derart dicht ist die Atmosphäre. So weit, so gut, hätten sich die Entwickler nicht ein paar eklatante Schnitzer beim Gameplay erlaubt.

Mangelhafte KI

Die Zombie Studios lassen auf Sie Horden gehirnamputierter Soldaten los, die nur eines können: verdammt gut treffen. Da die Terroristen meist blind an festgelegte Punkte stürmen, sollten Sie möglichst schnell den Abzug betätigen. Besonders genau zielen brauchen Sie nicht. Die unpräzise Treffererkennung erinnert an die Xbox-Version. Ein Schuss in die grobe Richtung des Gegners reicht und er kippt um. Trotz alledem motiviert **Shadow Ops: Red Mercury** zum Weiterspielen – der kinoreif erzählten Story und den abwechslungsreichen Schauplätzen sei Dank. (bb)



SHADOW OPS: RED MERCURY
CA. € 45,-
30.09.2004

BENJAMIN BEZOLD



„Kurzweiliger Ego-Shooter mit einer frustrierenden Speicherfunktion"

Der große Trumpf von **Shadow Ops** ist die Story. Die ist zwar nicht sonderlich einfallsreich, dafür umso spannender in Szene gesetzt. Derart viele Zwischensequenzen sollten bei jedem Ego-Shooter Pflicht sein. Angesichts der geistig minderbemittelten Gegner und der Trefferzonen vom Format einer Schrankwand erweckt **Shadow Ops** den Eindruck, als sei es für Anfänger prädestiniert. Auf eine Speichermöglichkeit innerhalb der Levels haben die Entwickler jedoch komplett verzichtet. Machen Sie sich also auf Frusterlebnisse gefasst.

THOMAS WEISS



„Hinter dem hübschen Gewand verbirgt sich ein 08/15-Shooter."

Optisch merkt man **Shadow Ops** seine Konsolenherkunft glücklicherweise kaum an. Die **Unreal**-Engine sorgt für detailreiche Spielumgebungen. Insbesondere der Dschungel in Kongo ist den Zombie Studios sehr gut gelungen. Spielerisch hinkt **Shadow Ops** der Konkurrenz hingegen weit hinterher. Die einzige Herausforderung besteht darin, möglichst schnell die heranstürmenden Gegner auszuschalten, bevor diese Stellung beziehen. Ein paar Rätsel, eine bessere KI und ein weniger lineares Leveldesign hätten hier Wunder bewirkt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Zombie Studios
Studionote: Ausreichend
Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/32/32
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Viele Zwischensequenzen
- + Abwechslungsreiche Schauplätze
- − Mäßige KI
- − Ungenaue Treffererkennung
- − Keine Speicherfunktion

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
69	Grafik	Befriedigend (78)
	Sound	Gut (82)
	Steuerung	Befriedigend (79)
	Mehrspieler	Befriedigend (73)

GANZ MANHATTAN IST DEIN NETZ.

SPIDER-MAN 2 THE GAME

Erhältlich auf allen Plattformen

www.activision.com/spider-man



Tu alles, was Spider-Man™ kann mit atemberaubenden neuen Moves und erstaunlichen Kombos.

Begib dich, wohin du willst, und interagiere mit was und wem du willst.

Wähle deinen Weg: Kämpfe gegen Doc Ock, verhindere Straßenverbrechen und triff auf bekannte Gegner!

Schwing dich durch ein lebendiges und höchst detailliertes Manhattan.

Netzschwingen ohne Ende – von der Straße bis über die Dächer quer durch die ganze Stadt.

PC CD ROM

PlayStation 2



















activision.com

Star Wars Battlefront

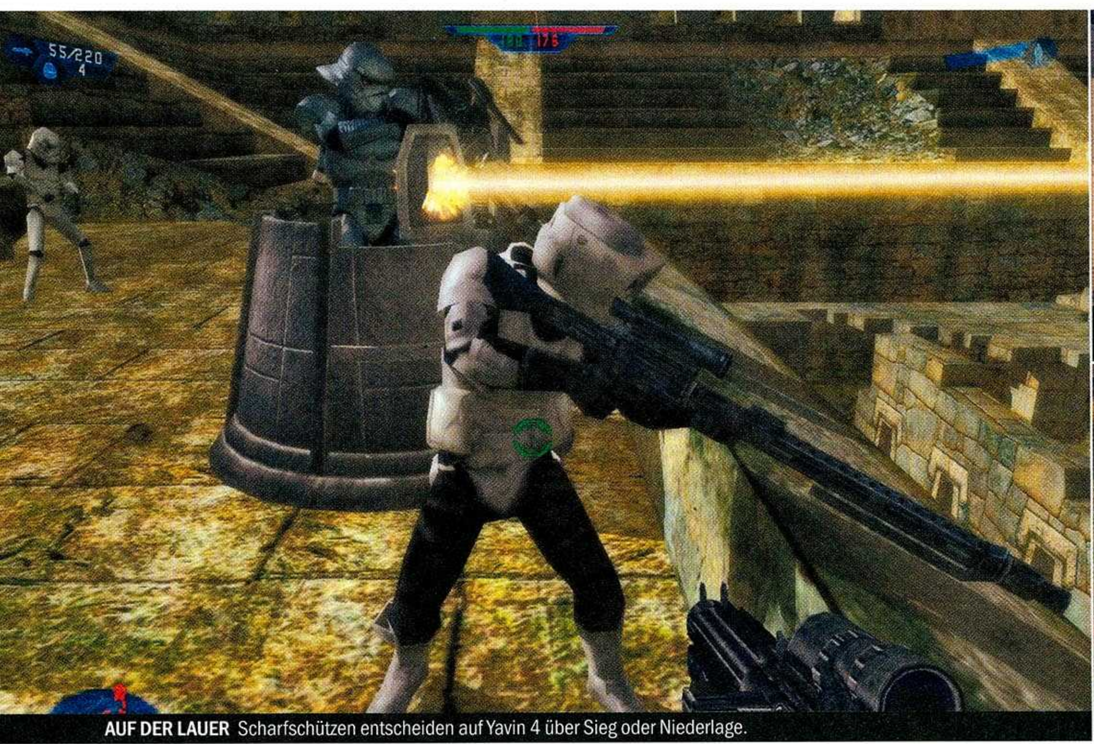
Galaktische Konkurrenz für Battlefield & Co: Battlefront verlagert die spannenden Eroberungsschlachten ins Star-Wars-Universum. Das macht mächtig Laune.



◀**DOGFIGHT** Während unsere Kameraden um die Landeplattformen der „Stadt in den Wolken" kämpfen, holen wir feindliche TIE Fighter vom Himmel.



MACHTSPIELE▶ Wenn Sie die KI-Helden aktivieren, tauchen im Spiel dunkle und helle Jedis wie Darth Vader oder Luke Skywalker auf. Diese sind unverwundbar.


AUF DER LAUER Scharfschützen entscheiden auf Yavin 4 über Sieg oder Niederlage.


KLASSENTREFFEN Im Nahkampf sind Piloten (links) dem Gewehrschützen unterlegen.


HAARIGE ANGELEGENHEIT Die Wookiees sind gegen Count Dooku chancenlos.

Laserblitze zucken durch die Luft. Der Boden bebt unter den Schritten riesiger imperialer Geher. Ewoks flüchten vor den Stahlmonstern. Der Fall der letzten Rebellenhochburg auf Endor steht unmittelbar bevor. Doch Sie geben nicht auf. Während Ihre Kameraden die anrückenden Sturmtruppen beschäftigen, preschen Sie mit einem Speeder-Bike hinter die feindlichen Linien. Ihre Mission: die Eroberung eines feindlichen Stützpunktes. Mit ein paar gezielten Blaster-Schüssen schalten Sie die Wachen aus. Verstärkung ist glücklicherweise nicht in Sicht, Sie können die Basis also einnehmen. Wenige Augenblicke später steigen bereits Ihre Kameraden an dem neuen Respawn-Punkt ins Spiel ein und mischen das Schlachtfeld von hinten auf. Die Partie ist gedreht.

Innovationsarm

Experimente wagt **Star Wars Battlefront** keine. Pandemic setzt bei seinem extrem schnellen Multiplayer-Shooter auf die Tugenden der **Battlefield**-Serie. Auch in der weit, weit entfernten Galaxis prügeln sich zwei Teams mit Schießeisen und Fahrzeugen (darunter X-Wings, AT-ATs und diverse Kampfpanzer) um eine Hand voll Basen. Wem als Erstes die Verstärkungen ausgehen oder wer keine Flagge mehr unter seinem Kommando hat, verliert – eine spaßige Angelegenheit. Alternative Spiel-Modi wie Capture the Flag oder King of the Hill fehlen jedoch komplett. Als Schauplatz dienen nahezu alle großen Schlachten der **Star Wars**-Filme, vom eingangs geschilderten Kampf um Endor bis hin zum Showdown auf Geonosis aus **Episode 2**. Wer George Lucas' Blockbuster gesehen hat, erkennt die Locations auf Anhieb, derart liebevoll und grafisch opulent sind diese nachgebildet. Auf Hoth erwarten Sie beispielsweise die Schützengräben und Lasertürme der Rebellen und auf Tatooine sogar der Schlund des mächtigen Sarlacc. Kommen Sie Letzterem bloß nicht zu nahe, sonst werden Sie kurzerhand verspeist! Beim Leveldesign hingegen merkt man **Battlefront** die Xbox-Gene an – die Qualität der Karten schwankt zwischen genial und mau. Während **Joint Operations** mit bis zu 60 Quadratkilometer großen Maps glänzte, geht es im **Star Wars**-Universum oftmals sehr beengt zu. Vor allem die schwammigen Jäger machen deswegen nur wenig Sinn. Ein paar Sekunden geradeaus geflogen und schon ertönt die Warnmeldung „Sie verlassen das Schlachtfeld". Da bietet selbst **Battlefield 1942** einen grö-

Diese Karten müssen Sie gespielt haben

Die Qualität der 16 Maps schwankt enorm. Wir stellen Ihnen die besten Schlachtfelder im Universum vor.


Hoth: Echo-Basis (Episode 5)
Der Kampf um den Rebellenaußenposten auf dem Eisplaneten Hoth garantiert Gänsehautatmosphäre vom Feinsten.


Endor: Bunker (Episode 6)
Auf dem Waldmond Endor kämpfen Rebellen mit den Ewoks gegen das Imperium. Beeindruckende Optik.


Naboo: Theed (Episode 1)
Verteidigen Sie Königin Amidalas Palast! Die Ähnlichkeit der Stadtkarte mit dem Originalschauplatz ist frappierend.



STOLPERDRAHT Um einen mächtigen AT-AT wie im Film zu Fall zu bringen, ist viel Teamwork vonnöten. Ein Spieler fliegt, der Heckschütze feuert mit der Harpune das Seil ab.



STURMANGRIFF Auf dieser Karte kämpfen wir um die Klonkriegerfabrik aus Episode 2. Das Leveldesign der Map lässt zu wünschen übrig.

ßeren Bewegungsspielraum. Wer übrigens Maps mit reinen Weltraumduellen – etwa den Angriff auf den Todesstern – erwartet, wird schwer enttäuscht. Gestritten wird ausschließlich über der Planetenoberfläche oder in den Wolken Bespins.

Kaum Teamplay

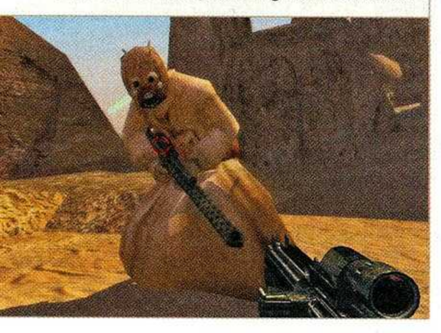
Nichts zu meckern gibt es bei den beinahe perfekt ausbalancierten fünf Charakterklassen. Einzig und allein die Jet-Truppe der Klonkrieger ist uns beim Test als zu mächtig aufgefallen. Die einzelnen Berufe unterscheiden sich ferner nicht nur in der Bewaffnung. Einige warten auch mit Spezialfähigkeiten auf. Der Pilot repariert im Flug sein Vehikel, als Wookiee verteilen Sie Verbandspäckchen (Bactatanks) und der Scharfschütze kann als Einziger mächtige Artillerieschläge ordern. Letztere setzen keine Teamarbeit wie bei der Konkurrenz voraus. Nachdem Sie das Ziel markiert haben, feuert der Computer automatisch Geschosse ab. Für einen Multiplayer-Titel eine unbefriedigende Lösung. Interessanter wäre es gewesen, wenn ein Spieler das Ziel markieren und der andere von einem Computerterminal aus die Geschütze bedienen würde. Überhaupt kommt die Kommunikation zwischen den Spielern viel zu kurz. Auf vorgefertigte Befehle über die **F**-Tasten, beispielsweise „Fahrzeug gesichtet“ oder „Brauche Unterstützung“, wurde verzichtet. Wollen Sie sich mit Ihren Kameraden absprechen, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als auf altmodische Art und Weise zu chatten – was im Eifer des Gefechts unmöglich ist. Die Folge: Kooperative Aktionen sind bei öffentlichen Matches etwa so selten wie ein Gungan ohne Sprachfehler. Ähnlich rar sind im Moment auch schnelle Internetserver. Über das hässliche, optionsarme und obendrein fehlerhafte Servermenü fanden wir fast nie Partien mit einem Ping unter 100.

Maximal 30 Fps

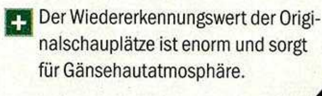
Ein flotter Rechner bedeutet bei Multiplayer-Titeln oftmals einen kleinen Vorteil. Mit einer hohen Bildwiederholrate sind Sie einfach einen Tick schneller als mit einer niedrigen – was wiederum bei einer alten Gurke der Fall wäre. Nicht so in **Battlefront**. Hier sorgt ein Fps-Begrenzungsprogramm für Chancengleichheit. Sie kommen niemals über 30 Frames pro Sekunde hinaus. Beim Testen erwies sich dieses Feature angesichts der schlechten Pings als sehr sinnvoll. Sollte Ihr Computer die 30er-Marke nur mit Mühe erreichen, empfehlen wir Ihnen unsere **Battlefront**-Tuning-Tipps auf Seite 198. Großes Lob gebührt dem Einzelspieler-Modus. Hier können Sie entweder alle Karten in chronologischer Reihenfolge mit überraschend intelligenten Bots bestreiten oder aber in „Galaxis-Eroberung“ nacheinander Planeten besetzen. Ein echte Alternative zu storylastigen Shootern wie **Jedi Academy** bietet das Solo-Erlebnis allerdings nicht. (bb)

Dreikampf

Wundern Sie sich nicht, wenn Ihnen beispielsweise auf Tatooine Sandleute vor die Flinte laufen, obwohl Sie gegen das Imperium kämpfen. Auf mehreren Karten tauchen Eingeborene auf, die vom PC kontrolliert werden. Während Ewoks und Gungans zu den Guten halten, greifen Sandleute so lange beide Konfliktparteien an, bis deren Stützpunkt eingenommen wurde.



Ist Battlefront das richtige Spiel für Sie?



- \+ **Battlefront** erfüllt **Star Wars**-Fans einen Kindheitstraum: Endlich dürfen Sie fast alle großen Schlachten der Filme nachspielen.
- \+ Der Wiedererkennungswert der Originalschauplätze ist enorm und sorgt für Gänsehautatmosphäre.
- \+ Sie haben kein Internet? Der Einzelspieler-Modus ist fast so gut wie der Online-Part.
- \+ Nicht genügend Spieler am Start? KI-Einheiten füllen bei Bedarf die freien Plätze.
- \+ Die Kenntnis der Filme ist unwichtig. Waffen und Klassen erklären sich von selbst.

- − In den vollen Genuss der genialen Atmosphäre kommen Sie nur, wenn Sie wenigstens einen **Star Wars**-Streifen gesehen haben.
- − Luftkämpfe machen wenig Spaß. Die Steuerung ist zu schwammig, die Karten viel zu klein.
- − Server mit einem Ping unter 100 sind leider noch sehr selten. Die Lags nerven.
- − Spieldauer oder Kräfteverhältnis können nicht verstellt werden.
- − Um Teamplay ist es auf öffentlichen Servern nicht zum Besten bestellt.

IM WETTBEWERB

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING TEST IN PCG 08/04	BATTLEFIELD VIETNAM TEST IN PCG 05/04	STAR WARS BATTLEFRONT TEST IN PCG 12/04
TECHNIK		
GUT (83%)	**GUT** (85%)	**GUT** (84%)
+ Große Weitsicht + Natürliche Landschaften mit vielen Pflanzen + Dynamischer Tag-/Nachtwechsel – Teils sehr detailarme Objekte – Schwache Explosions-Sounds	+ Lebensechte Vegetation + Tolle Partikel-Effekte bei Explosionen + Aufwendig gestaltete Charaktere + Realistische Soundeffekte – Großer Hardwarehunger	+ Detaillierte Spielumgebungen + Bombastische Explosionen + Sehr gute Soundeffekte und Musik + Läuft auch auf älteren Rechnern – Proportionen der Figuren stimmen nicht
ATMOSPHÄRE		
AUSREICHEND (68%)	**GUT** (80%)	**GUT** (83%)
+ Skripts in Coop-Missionen + Sehr real wirkende Schauplätze – Quasi keine Story vorhanden – Waffenballistik lässt zu wünschen übrig machen	+ Schauplätze aus Filmen bekannt + Glaubwürdiges Waffenverhalten + Genialer Soundtrack – Keine Story-Elemente	+ Original-Locations aus den Filmen + Helden (Jedieritter) tauchen auf + Typische **Star Wars**-Charaktere – Story setzt Kenntnis der Filme voraus
SPIELDESIGN		
GUT (84%)	**GUT** (85%)	**AUSREICHEND** (68%)
+ Bis zu 150 Spieler pro Server + Überzeugende Charakterklassen + Präzise und direkte Steuerung + Riesige Spielwelten – Commander-Modus nicht gut gelöst	+ Durchdachte Charakterklassen + Viele Vehikel + Fast perfekte Hubschrauber-Steuerung + Klasse Server-Manager – Dürftige Kommunikationsmöglichkeiten	+ Interessante Berufe + Viele verschiedene Vehikel – Leveldesign nicht immer gelungen – Kaum Serveroptionen, Netzcode nicht ideal – Nur eine Spielvariante
EINZELSPIELER		
MANGELHAFT (50%)	**MANGELHAFT** (50%)	**BEFRIEDIGEND** (79%)
+ Sinnvoller Trainings-Modus – Keine storylastige Kampagne – Keine simplen Bot-Matches	+ Zum Üben geeignet – Schlechte Bot-KI – Zusammenhängende Missionen fehlen – Keinerlei Story-Elemente	+ Filmsequenzen + Drei Spielmodi + Intelligente Bots – Keine geskripteten Ereignisse – Fehlende Langzeitmotivation
SPIELSPASS		
GUT (85%)	**GUT** (88%)	**GUT** (81%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT — 6 STD. / 12 STD. / 18 STD. / 24 STD.

Joint Operations	Battlefield Vietnam	Star Wars Battlefront
Spieldauer (Mehrspieler): 24 Stunden	**Spieldauer (Mehrspieler):** 24 Stunden	**Spieldauer (Mehrspieler):** 24 Stunden

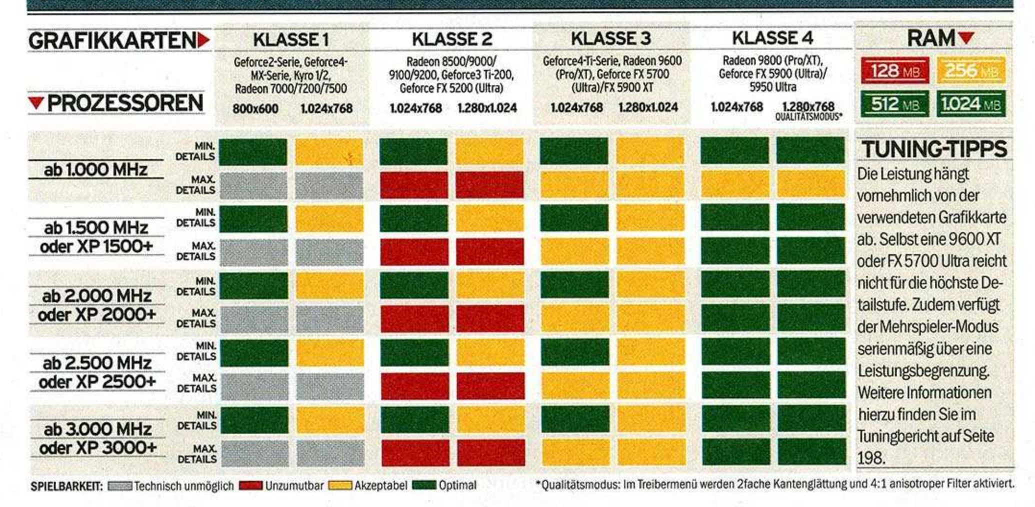
1 Endlich mal ein Multiplayer-Shooter, bei dem der Solo-Part nicht nur Traningscharakter besitzt. Die einzigartige **Star Wars**-Atmosphäre begeistert auf Anhieb.

2 Auf Dauer ist die Kampagne öde. Es fehlen geskriptete Ereignisse. Deshalb entschließen wir uns für den Mehrspieler-Modus, finden aber zunächst keinen guten Server.

3 Endlich können wir uns einem Match anschließen. Mit menschlichen Mitspielern macht **Battlefront** noch mehr Spaß. Schade, dass es kaum Teamwork gibt.

4 Nur ein Teil der Karten ist wirklich gut gelungen. Das **Star Wars**-Flair verpufft langsam, dafür halten uns die ausbalancierten Charakterklassen bei Laune.

LEISTUNGS-CHECK



STAR WARS BATTLEFRONT

CA. € 45,-
22.09.2004

BENJAMIN BEZOLD



„Besonders für Star-Wars-Fans führt an diesem Multiplayer-Shooter kein Weg vorbei."

Als alter **Star Wars**-Hase war ich zunächst wie verzaubert. Ich fühlte mich wie ein Sturmtruppler im Film. Die Schlachtfelder sind zwar recht klein, sehen ihren Vorbildern aber täuschend ähnlich und die Atmosphäre ist für einen Multiplayer-Shooter bombastisch. Das kann selbst **Battlefield Vietnam** nicht besser. Nachdem sich die anfängliche Euphorie gelegt hatte, kamen die kleinen Macken zum Vorschein. Vor allem die dürftigen Serveroptionen machen **Battlefront** für LAN-Partys eher uninteressant. Ich will die Anzahl der Respawn-Tickets gefälligst selbst bestimmen. Fünf Minuten sind mir für ein Gefecht zu kurz.

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Hoffentlich veröffentlicht Pandemic bald den Leveleditor. Ich will neue Karten!"

Obwohl ich regelmäßig **Star Wars** mit **Star Trek** verwechsle, bereiteten mir die schnellen Online-Matches in der weit, weit entfernten Galaxis viel Spaß. Vor allem die Idee mit der dritten Partei und die abgefahrenen Vehikel haben mich begeistert. In einem gigantischen AT-AT über Hoth zu stapfen macht einfach mehr Spaß, als mit einem vergleichsweise lächerlichen Kampfpanzer durch den vietnamesischen Dschungel zu tuckern. Schade nur, dass die Serverstruktur ziemlich bescheiden ausgefallen ist. Sonst hätten **Battlefield Vietnam** und **Joint Operations** womöglich ihren Stammplatz auf meiner Festplatte gegen **Battlefront** verloren.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Pandemic
Studionote: Gut
Publisher: Activision
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/50/50
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.333 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 1.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Gelungene **Star Wars**-Atmosphäre
+ Interessante Charakterklassen
+ Einzelspieler-Modus nicht nur Training
– Mangelhafte Serverstruktur
– Karten teilweise zu klein

PC-GAMES-TESTURTEIL

MEHRSPIELER		
81	Grafik	Gut (83)
	Sound	Sehr gut (90)
	Steuerung	Gut (80)
	Einzelspieler	Befriedigend (79)

Tribes: Vengeance

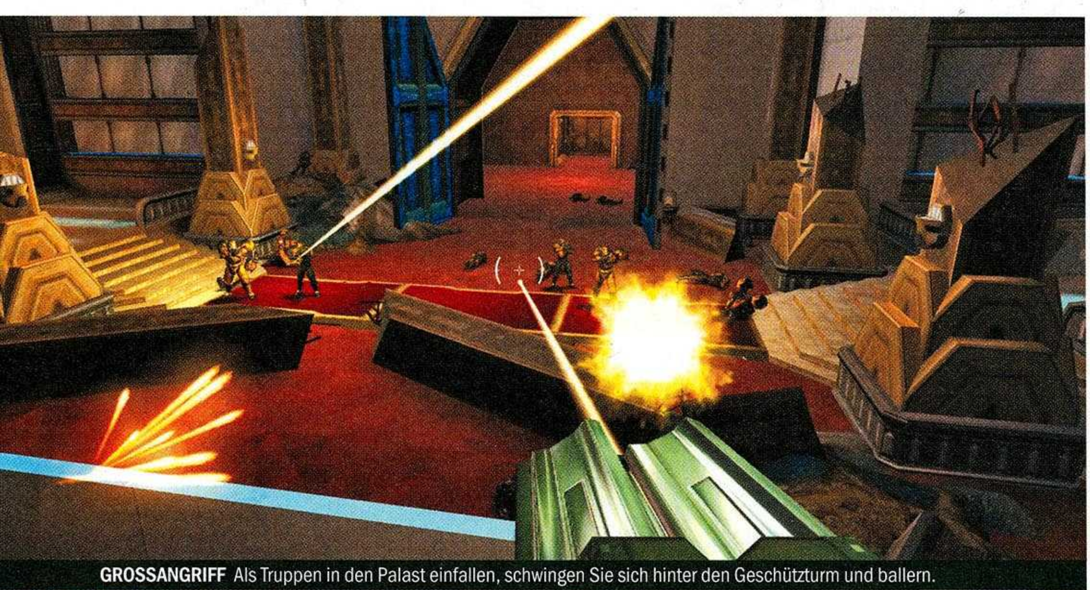
Irrational Games räumt den von Dynamix hinterlassenen Scherbenhaufen weg: Tribes wird nach der damaligen Bug-Katastrophe wieder spielbar.


VERTEILTE ROLLEN Während der eine fährt, bedient der andere das Bordgeschütz.

Als **Tribes 2** vor drei Jahren kam, liefen die Fans weg. Erst nach etlichen Patches und Mod-Stützen von Drittanbietern war der Mehrspieler-Shooter von allen Bugs befreit. Um die Wahrscheinlichkeit zu vermindern, dass sich die Geschichte wiederholt, legte Vivendi die Entwicklung des dritten Teils in die vertrauenswürdigen Hände der Macher von Spielen wie **System Shock 2** und **Freedom Force**: Irrational Games sollte Schadensbegrenzung betreiben und neben dem Mehrspieler-Herzstück auch eine Einzelspieler-Kampagne programmieren. Diese ist mit ihren knapp zehn Stunden Spielspaß gut, aber nicht großartig geworden. Falls Sie neu im **Tribes**-Universum sind: Hier kämpfen verfeindete Stämme unter freiem Himmel gegeneinander. Raketenrucksäcke, standardmäßig auf den Rücken eines jeden Kämpfers geschnallt, ersetzen längere Laufwege; alternativ werden große Entfernungen mit Jeeps und Fluggeräten überbrückt. Waffen stehen an Ausrüstungskonsolen zur Abholung bereit und liegen normalerweise nicht im Level verstreut herum. Neu ist im dritten Teil, dass Sie beim Solo-Spiel viel Zeit in Innenräumen hochmoderner Basen und Raumschiffe zubringen, statt ausschließlich Frischluft zu atmen.

Viel Story, viel Action

Warum der Untertitel „Vengeance" lautet, wird nach wenigen Missionen klar: Reichlich Figuren sterben, ebenso viele nehmen Rache. Es geht um Prinzessinnen und Vogelfreie, um verbotene Liebe und die Machtgier der Reichen. Es geht um zu viel. Trara wird gemacht und große Worte in dramatischer englischer Sprachausgabe fallen, aber nach dem vierten Perspektivenwechsel und dem x-ten Zeitsprung verwechselt sich **Tribes: Vengeance** mit einem



GROSSANGRIFF Als Truppen in den Palast einfallen, schwingen Sie sich hinter den Geschützturm und ballern.




BERGSTEIGER Per Enterhaken hangeln Sie sich an demolierten Treppen nach oben – schwierig!



RIESIGE AUSSENAREALE Per Knopfdruck zoomen Sie ans Geschehen heran, um weit entfernte Ziele zu beschießen.

Wo steckt die Mehrspieler-Wertung?

Tribes ist einer der dienstältesten Mehrspieler-Shooter und obwohl der dritte Teil auch über eine Singleplayer-Kampagne verfügt, liegt der Fokus auf Netzwerk- und Internet-Schlachten in großer Runde. Leider lag uns zum Test eine Version vor, deren Mehrspieler-Part unvollständig und damit nicht zu bewerten war. In der nächsten PC-Games-Ausgabe liefern wir das Multiplayer-Urteil nach. Trotzdem möchten wir Sie über Neuerungen informieren: Fahrzeuge werden diesmal nicht mehr gekauft, sie erscheinen stattdessen in festen Zeitabständen – ähnlich wie in **Battlefield 1942**. Hinzugekommen sind auch neue Mehrspieler-Modi, darunter „Ball": Spieler schnappen sich einen Ball und befördern ihn ins gegnerische Tor. Ähnlichkeiten mit „Bombing Run" aus **Unreal Tournament 2004 (dt.)** sind nicht zufällig.

Theaterstück für Intellektuelle. Dabei will man doch nur ballern. Das ist gottlob weniger anstrengend, als die vielschichtige Story zu verfolgen. Als Rebell düsen Sie mit dem Raketenrucksack über gigantische Außenareale, werfen Granaten auf feindliche Stützpunkte ab und freuen sich über die spielerischen Freiheiten. Von weitem mit der präzisen Scheibenkanone feuern, deren Projektile explodieren? Oder lieber die Energie-Schrotflinte hernehmen und den Frontalangriff wagen? Sie entscheiden. Spaßig: Bei gedrückter Leertaste schlittert Ihre Figur Hügel hinab wie ein Skater. Weniger taktisch, sondern geradlinig verläuft das Spiel hinter vier Wänden: Sie säubern den Raum, suchen die Schaltkonsole und öffnen die nächste Tür – das ist der **Doom 3**-Rhythmus. Einsteiger werden sich oft am Kopf kratzen, weil sie vergessen, dass auch oben und unten Wege verlaufen, die per Jetpack erreichbar sind. Abwechslung ist eine Disziplin, die das Spiel mit Auszeichnung meistert: Einmal sind Sie der Brutalo, ein anderes Mal übernehmen Sie die Rolle eines Mädchens, das aus einem Raumschiff flüchtet. Später hangeln Sie sich mit einem Dreikäsehoch an Mauertrümmern per Enterhaken hoch, noch später fliegen Sie mit einem Minihelikopter durch Gänge und feuern Raketen ab.

Alte, neue Engine

Schön sind sie, die Außenareale mit der enormen Weitsicht und den malerischen Landschaften. Schön ist auch die Physik-Engine, die Kistenstapel einstürzen lässt und Trümmer umherschleudert. Doch bei der Farbgebung treibt es das Spiel zu bunt: Grüne Wände, blaue Böden, man kommt sich vor wie auf dem Kinderfasching. Damit nutzen die Entwickler zwar die technischen Fähigkeiten der modifizierten **Unreal**-Engine aus, versagen aber beim Grafikstil. (tw)



TRIBES: VENGEANCE

CA. € 45,-
22.10.2004

THOMAS WEISS



„Tribes noch einmal, diesmal besser: Irrational richtet die angeschlagene Shooter-Serie."

Für eine Serie, die seit ihrem Erscheinen ausschließlich Mehrspieler-Matches unter freiem Himmel zuließ, macht **Tribes: Vengeance** als Solo-Spiel eine überraschend gute Figur. Zwar beschränken sich geskriptete Ereignisse weitestgehend auf Dialoge über Funk, dafür spielt sich jeder Level anders, von Fahrzeugeinsätzen durch zerklüftete Städte bis hin zu Teamschlachten in einer Sportarena. Genervt hat mich, die Geschichte aus stets wechselnden Blickwinkeln verfolgen zu müssen; inklusive 20 Jahre großer Zeitsprünge. Ich hätte mich lieber mit ein oder zwei Helden identifiziert, nicht aber mit einer Hand voll. Trotzdem empfehlenswert.

DIRK GOODING



„Fahren, fliegen, rutschen – cooler kommt man in keinem anderen Shooter von A nach B."

Ein Shooter zum Abheben: Mit dem Raketenrucksack den Berg hinauf, via Schlitterfunktion ins Tal hinab – bei solchen Aktionen fühle ich mich wie eine pistolenschwingende Ballerina! Dafür jagen mir die Innenareale klaustrophobische Schauer über den Rücken: Von einem eckigen Raum zum nächsten, da bin ich seit **Half-Life 2** weitaus Besseres gewöhnt. Und geredet wird so viel, dass man die Figuren mit vorgehaltener Kanone unfreundlich bitten möchte, einfach mal den Mund zu halten. Story schön und gut, aber bitte dosiert und nicht in Hörbuchformat. Wer gern schießt und konzentriert zuhört, hat es gut.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Irrational Games
Studionote: Gut
Publisher: Vivendi Universal
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/32/32
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Üppige Außenareale
- + Viele Arten der Fortbewegung
- + Abwechslungsreiche Solo-Kampagne
- – Verwirrende Story
- – Unspektakuläre Innenareale

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
79	Grafik	Gut (72)
	Sound	Befriedigend (61)
	Steuerung	Gut (86)
	Mehrspieler	Noch nicht bewertbar

ROME™

TOTAL WAR



Rollercoaster Tycoon 3

Was für ein Vergnügen: Der dritte Teil der spaßigen Freizeitpark-Simulation begeistert auch in 3D. Doch dies ist nicht die einzige Neuerung ...

PC Games SILBER AWARD 86 12/2004

Von wegen das Auge spielt mit: Trotz seiner fürchterlich veralteten 2D-Optik verkauften sich die ersten beiden Teile der Freizeitpark-Simulation weltweit stolze sieben Millionen Mal. Allein hierzulande frönten knapp eine halbe Million Spieler dem genauso kurzweiligen wie faszinierenden Aufbau-Strategiespiel. Im Gegensatz zur **ThemePark**-Serie legte **Rollercoaster Tycoon** viel mehr Wert auf den Achterbahnbau und erlaubte die irrsten Konstruktionen.

Rollercoaster Tycoon 3D

Chris Sawyer, der die beiden ersten Teile quasi im Alleingang programmiert hat und zuletzt mit **Locomotion** enttäuschte, ist an der Entwicklung des dritten Teils nur noch in beratender Funktion beteiligt. Federführend sind die Frontier Studios (**Elite**). Auffälligste Neuerung ist die frische 3D-Optik. Die einst pixeligen Besucher und 2D-Fahrgeschäfte sind einer lebendigen und kunterbunten Spielwelt mit Tag-und-Nacht-Wechseln sowie realistischen Licht- und Wettereffekten gewichen. In Flüssen und Seen spiegelt sich die Umgebung, Palmen wippen sanft im Wind, Besucher schneiden Grimassen, Wolken ziehen am Horizont entlang und in der Pizzeria werden dampfende Mafiatorten serviert, während zwitschernde Vögel durch die stets übersichtlichen, frei dreh- und zoombaren 3D-Parks flattern. Klasse!

Park & Ride

Fans der Serie fühlen sich trotz der grafischen Revolution schnell heimisch – am eigentlichen Aufgabengebiet des Freizeitpark-Managers hat sich ohnehin nicht viel geändert. Um der vergnügungssüchtigen Meute ordentlich Kohle aus der Tasche zu ziehen, errichten Sie Frittenbuden, Getränkestände, Toiletten, Souvenirgeschäfte, Riesenräder, Karussells, Wildwasserrutschen, Wegweiser, Autoskooter, Schießbuden, Schiffschaukeln, Bungee-Jumping-Anlagen, Hähnchengrills, Fußwege – und natürlich das Herzstück des Spiels: Achterbahnen. Vom Rentner-kompatiblen Schnecken-Modell bis zur wahnsinnig schnellen Adrenalingranate mit Loopings, Schrauben und Sprungschanzen ist – das nötige Kleingeld vorausgesetzt – dabei alles möglich. Insgesamt kön-



GUTE NACHT Nicht nur tagsüber, sondern auch zu nachtschlafender Zeit ist in Ihren Vergnügungsparks einiges los.

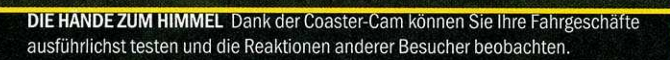
nen Sie sich aus knapp 50 Bahnen Ihre eigenen Rollercoaster zusammenklicken. Zu Spielbeginn sind Ihre Gestaltungsmöglichkeiten allerdings beschränkt und nur wenige Basismodelle verfügbar. Wer seinen Besuchern spektakulärere Attraktionen bieten will, muss wie bei den Vorgängern ein ordentliches Sümmchen in die Forschung investieren und bekommt fortan von seinen Erfindern in unregelmäßigen Abständen ein neues Bauwerk kredenzt.

Der totale Roller-Koller

Wie rasant oder langweilig Ihre Fahrgeschäfte sind, können Sie dank der neuen Coaster-Cam hautnah miterleben. Ein Mausklick genügt und Sie jagen gemeinsam mit anderen Besuchern aus der Ego-Perspektive durch Ihre eigenen Achterbahnen und lassen sich dabei ordentlich durchrütteln. Geschwindigkeit, Fliehkräfte und vor allem das Gekreische der Mitfahrer werden erschreckend wirklichkeitsnah simuliert. Wer es effektvoll mag, kreiert zudem mit dem „Fireworks Mixmaster" knallige Explosionen und Feuerwerke, wenn die Wagen durch einen Looping rasseln und unterlegt das Ganze mit stimmungsvoller Musik. Bei vielen Fahrgästen dürfte solch ein unvergesslicher Ritt etliche Glückshormone ausschütten, bei einigen wenigen allerdings auch den kompletten Mageninhalt, was sich in Warteschlangen oder auf Gehwegen vor einer Eisdiele gar nicht gut macht. Deswegen sollten Sie für solche und andere Sauereien genügend Reinigungskräfte anstellen. Dazu noch eine Hand voll Mechaniker, um Ihre Fahrgeschäfte regelmäßig zu warten. Außerdem tummeln sich Sicherheitsbeamte sowie witzige Animateure auf dem Arbeitsmarkt. Und in seine Angestellten zu investieren zahlt sich aus – regelmäßig werden Geldprämien für besonders sichere oder saubere Parks verteilt. Praktisch: Wie zufrieden jeder einzelne Besucher ist, was er alles schon gekauft hat, seine Bedürfnisse und Lieblingsattraktionen können Sie jederzeit mit einem Mausklick auf den jeweiligen Gast abrufen.

Fummelige Bauoptionen

Neben dem von vielen Spielern geforderten Sandkasten-Modus, bei dem Sie in aller Seelenruhe einen Park aufbauen, gibt es auch eine Kampagne mit 18 kurzweiligen Missionen. Dabei gilt es unter anderem, eine bestimmte Besucherzahl zu erreichen, einen langweiligen Park binnen kurzer Zeit aufzupeppen oder einem VIP-Gast einen unvergesslichen Tag zu bescheren. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad, es sind drei an der Zahl, gibt es unterschiedlich leichte und schwere Vorgaben zur Erfüllung der Missionsziele. Für die optische Abwechslung sorgen die fünf Themenwelten „Wald und Wiese", „Science Fiction", „Western", „Gruselig"


DIE HÄNDE ZUM HIMMEL Dank der Coaster-Cam können Sie Ihre Fahrgeschäfte ausführlichst testen und die Reaktionen anderer Besucher beobachten.

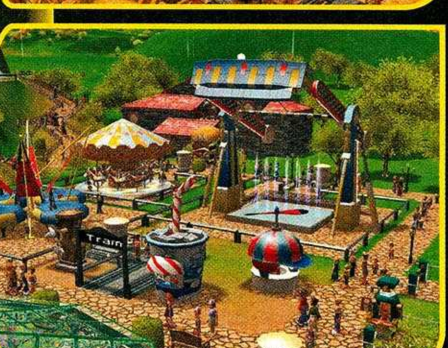


Darauf sollten Sie bauen!

Fünf verschiedene Themenwelten warten in Rollercoaster Tycoon 3 – wir stellen sie Ihnen vor!



Western
Während mutige Besucher mit einem Affenzahn durch die stilechte Holzachterbahn rasen oder sich in dem als Dynamitstangen getarnten Top-Spin durchschütteln lassen, schmücken Kinder ihr Haupthaar mit Indianerfedern und mampfen Bison-Burger.



Wald und Wiese
Klassische Freizeitparks errichten Sie in der unseren Breitengraden nachempfundenen „Wald und Wiesen"-Welt. Souvenirgeschäfte, Minigolfanlagen, Karussells, Zirkuszelte oder Gokart- und Achterbahnen sind hier wahre Besuchermagneten.



Abenteuer
Egal ob ein orientalischer Traum aus 1001 Nacht mit einer schmucken Nachbildung der Cheops-Pyramide oder ein Piraten-Park auf einer einsamen Insel mit Schiffschaukeln, Kokosnuss-Shakes und Goldschätzen – hier ist nichts unmöglich.



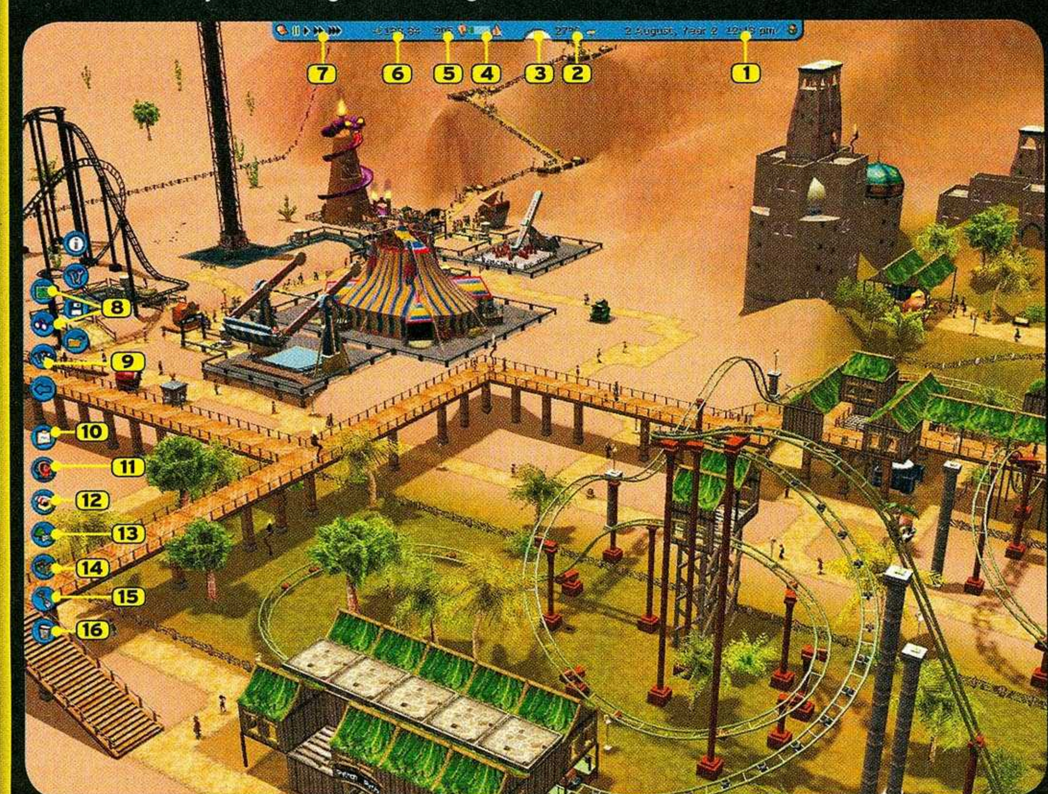
Gruselig
Schaurig schöne Fahrgeschäfte wie das Totenkopf-Karussell oder die Geisterbahn sowie fürchterlich leckere Geister-Cocktails und blutige Vampir-Hotdogs ziehen Ihren Besuchern das Geld besonders leicht aus der Tasche.



Science Fiction
Hier sehen Autoskooter aus wie fliegende Untertassen, Kinder laufen Space-Eis schleckend mit Mond-Luftballons durch die Gegend oder zerren ihre Eltern in ein originalgetreu nachgebildetes Raumschiff, bevor die Weltraum-Bahn zum Sternenritt lädt.

So spielt sich Rollercoaster Tycoon in 3D

Auch das alte Menüsystem hat ausgedient – wir zeigen Ihnen, was sich hinter welchem Button verbirgt.

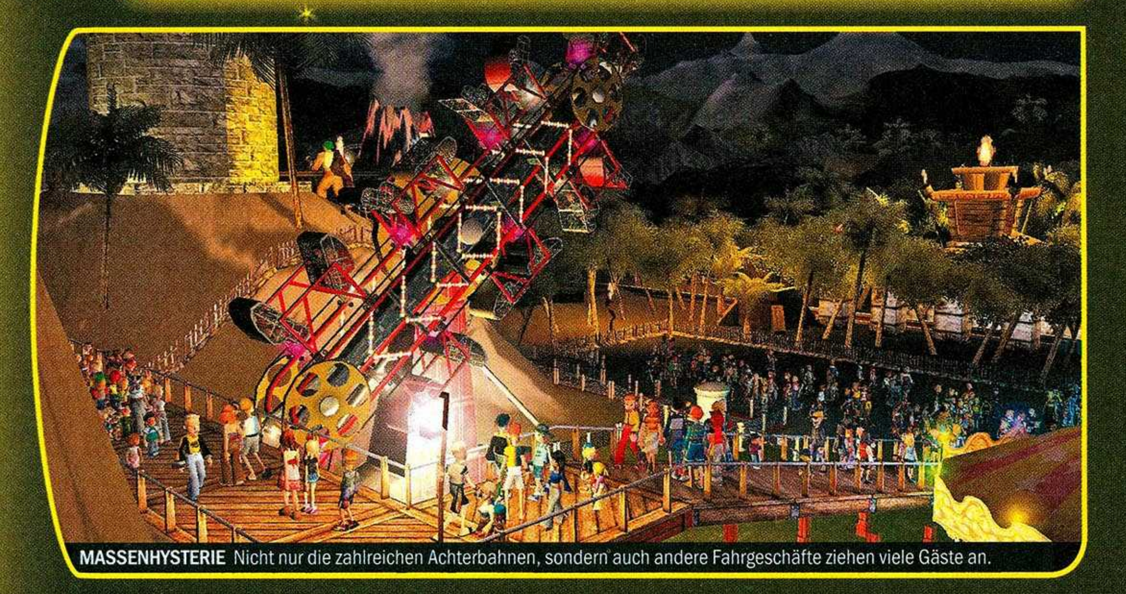


1. Datum und Uhrzeit
2. Wetter
3. Nachrichten-Ticker
4. Besucher-Zufriedenheit
5. Besucheranzahl
6. Kontostand
7. Spielgeschwindigkeit
8. Übersichtskarten
9. Optionen
10. Statistik-Menü
11. Fahrgeschäfte
12. Verkaufsstände
13. Szenerie-Erweiterungen
14. Bau von Wegen
15. Terrain-Werkzeug
16. Abriss-Werkzeug

Die 5 wichtigsten Neuerungen



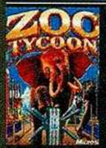
1. **Anspruchsvollere Besucher** Kids verlangen Karussells oder Teenies Achterbahnen.
2. **3D-Grafik** Die schrecklich-schöne 2D-Optik der Vorgänger ist einer bunten 3D-Welt gewichen.
3. **Endlosspiel** Endlich können Sie ein Spiel mit wählbaren Startbedingungen starten.
4. **Systemanforderungen** Für die vollste Grafikpracht bedarf es eines High-End-PCs.
5. **Coaster-Cam** Wer schwindelfrei ist, nimmt in seiner eigenen Achterbahn zwecks Probefahrt Platz.



MASSENHYSTERIE Nicht nur die zahlreichen Achterbahnen, sondern auch andere Fahrgeschäfte ziehen viele Gäste an.

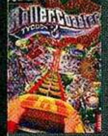
und „Abenteuer". Jedes Setting bietet spezifische Objekte, Gebäude und Fahrgeschäfte. Apropos Fahrgeschäfte: Achterbahnen aus den Vorgängern lassen sich problemlos importieren. Sie besitzen die ersten beiden Teile nicht? Kein Problem: Im Internet finden sich mehr als 10.000 von Fans erstellte Rides. Auf die dürften ungeduldigere Zeitgenossen alsbald zurückgreifen, denn das Bauen riesiger Achterbahnen gestaltet sich aufgrund der zahlreichen Schienenstücke (Loopings, Sprungschanzen, Seilwinden, Fotostationen etc.) zuweilen extrem fummelig. Dabei ist es im Gegensatz zu den Vorgängern nicht mal mehr möglich, unterirdische Bahnen und Tunnel zu errichten. Zwar gibt es auch eine Automatik-Funktion, die freie Streckenabschnitte miteinander verknüpfen soll – was in der Praxis aber nur bei einfacheren Bauten klappt. Steht der Stahlkoloss schließlich, können Sie ihn mit Anzeigen in der lokalen Presse bewerben und darauf hoffen, dass ihn keine Katastrophen wie gewaltige Erdbeben oder Monsterangriffe in seine Einzelteile zerlegen. (cs)

IM WETTBEWERB



ZOO TYCOON
TEST IN PCG 11/02

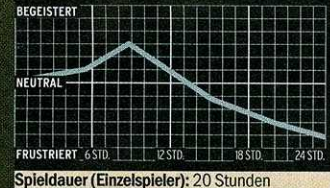
ROLLERCOASTER TYCOON 2
TEST IN PCG 12/02



ROLLERCOASTER TYCOON 3
TEST IN PCG 12/04

ZOO TYCOON	ROLLERCOASTER TYCOON 2	ROLLERCOASTER TYCOON 3
TECHNIK		
BEFRIEDIGEND (70%)	**AUSREICHEND** (68%)	**SEHR GUT** (90%)
+ Einfache Bedienung + Putzige Animationen – Veraltete Iso-Grafik – Nerviger Soundtrack	+ Kinderleichte Steuerung + Sehr übersichtlich – Schrecklich pixelige 2D-Optik – Dünne Soundkulisse	+ Sensationelle 3D-Grafik mit tollen Effekten + Einfache Bedienung + Stimmige Soundkulisse – Hohe Hardwareanforderungen
ATMOSPHÄRE		
BEFRIEDIGEND (71%)	**BEFRIEDIGEND** (76%)	**SEHR GUT** (90%)
+ 40 verschiedene Tierarten + Mehr als 100 Gebäude + Tiere können selbst gezüchtet werden – Anspruchslose Besucher	+ 5 originalgetreu nachgebildete Parks + 25 teils authentische Achterbahnen + Über 100 weitere Attraktionen – Keine Möglichkeit, in Achterbahnen mitzufahren	+ 5 abwechslungsreiche Themenwelten + 47 Achterbahnen + 85 weitere Attraktionen und 51 Geschäfte + Coaster-Cam + Selbst kreierbare Feuerwerke
SPIELDESIGN		
AUSREICHEND (62%)	**BEFRIEDIGEND** (72%)	**GUT** (80%)
+ Knackiger Schwierigkeitsgrad + Endlosspiel – Wenig abwechslungsreiche Kampagne mit 13 Szenarien – Hektischer Spielablauf	+ Kampagne mit 25 Szenarien + Problemloser Achterbahnbau mit noch mehr Streckenmodulen – Wenige Neuerungen gegenüber dem ersten Teil – Kein Endlosspiel	+ Kurzweilige Kampagne mit 18 Szenarien + Endlosspiel – Der Bau riesiger Achterbahnen gestaltet sich mitunter etwas umständlich.
MULTIPLAYER		
- (-)	- (-)	- (-)
– Keine Mehrspieleroptionen	– Keine Mehrspieleroptionen	– Keine Mehrspieleroptionen
SPIELSPASS		
AUSREICHEND (66%)	**BEFRIEDIGEND** (70%)	**GUT** (86%)

MOTIVATIONSKURVEN



Spieldauer (Einzelspieler): 20 Stunden

BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT – 6 STD. – 12 STD. – 18 STD. – 24 STD.

Spieldauer (Einzelspieler): 75 Stunden

BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT – 6 STD. – 12 STD. – 18 STD. – 24 STD. (1, 2, 3, 4)

Spieldauer (Einzelspieler): 100 Stunden



1 Nicht nur Spieler der optisch dürftigen Vorgänger reiben sich ob der kunterbunten und mit viel Liebe zum Detail aufgemotzten 3D-Spielwelt die Augen. Die zahlreichen



2 Attraktionen und Fahrgeschäfte locken wahre Besucherhorden an und die Achterbahnen ermöglichen die verrücktesten Konstruktionen.



3 Steigender Schwierigkeitsgrad, mehr Themenwelten und neue Fahrgeschäfte sorgen für Kurzweil. Nervig: Je gewaltiger die Achterbahn, desto fummeliger der Bau.

4 Wer die Kampagne durchgespielt hat, kann sich im Sandkasten-Modus austoben. Super: Achterbahnen aus den ersten beiden Teilen lassen sich mühelos importieren.

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▸ / ▾ PROZESSOREN		KLASSE 1 (Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500) 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 (Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 (Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT) 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 (Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra) 1.024x768	KLASSE 4 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

RAM ▾: 128 MB (Unzumutbar) | 256 MB (Akzeptabel) | 512 MB (Optimal) | 1.024 MB (Optimal)

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2-fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS

Während die Vorgänger mit minimalistischer Grafik auf jedem PC liefen, stellt der jüngste Teil dank schmucker 3D-Grafik deutlich höhere Ansprüche an Ihre Hardware. Da es nicht auf schnelle Reaktionen ankommt, können Sie allerdings auch mit einer niedrigen Bildrate einen florierenden Park aufbauen.

ROLLERCOASTER TYCOON 3

CA. € 45,-
04.11.2004

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Der reinste ‚Achterbahnsinn': Bombastische Grafik, endlose Spieltiefe!"

Obwohl sich in meinem riesigen Park über 1.000 Besucher gleichzeitig tummeln, geht die Übersicht nie flöten. Mechanikern und Putzmännern weise ich feste Routen zu und kann mich genüsslich zurücklehnen und das bunte Treiben beobachten, während mein Kontostand immer weiter steigt – herrlich, genauso wie die neue 3D-Grafik. Die hat zwar horrende Hardwareanforderungen, ist dafür aber eine absolute Augenweide. Richtig ärgerlich allerdings, dass die Entwickler ausgerechnet beim wichtigsten Teil – dem Achterbahnbau – etwas geschludert haben und die Steuerung komplizierter als nötig geraten ist.

PETRA FRÖHLICH



„Unbegrenzte Möglichkeiten: Macht Sims 2 Konkurrenz als schönstes Aufbauspiel."

Als ich mich zum ersten Mal in Ego-Sicht von der Rodeo-Maschine durchrütteln ließ und mein Erster-Reihe-Gondel-Blick über den spektakulär illuminierten Freizeitpark schweifte, hatte **Rollercoaster Tycoon 3** schon bei mir gewonnen. Der Achterbahnbau ist zwar 3D-bedingt kniffliger als in 2D, stellenweise aber auch komfortabler, da beispielsweise nur die technisch sinnvollen Loopings angeboten werden. Wermutstropfen: Strecken lassen sich nicht mehr unterirdisch verlegen. Das gleichen die liebevollen Details (Stichwort: Ketchup auf den Hamburger – ja oder nein?) aber wieder aus. Buchstäblich „viel Vergnügen" fürs Geld!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Frontier Studios
Studionote: -
Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

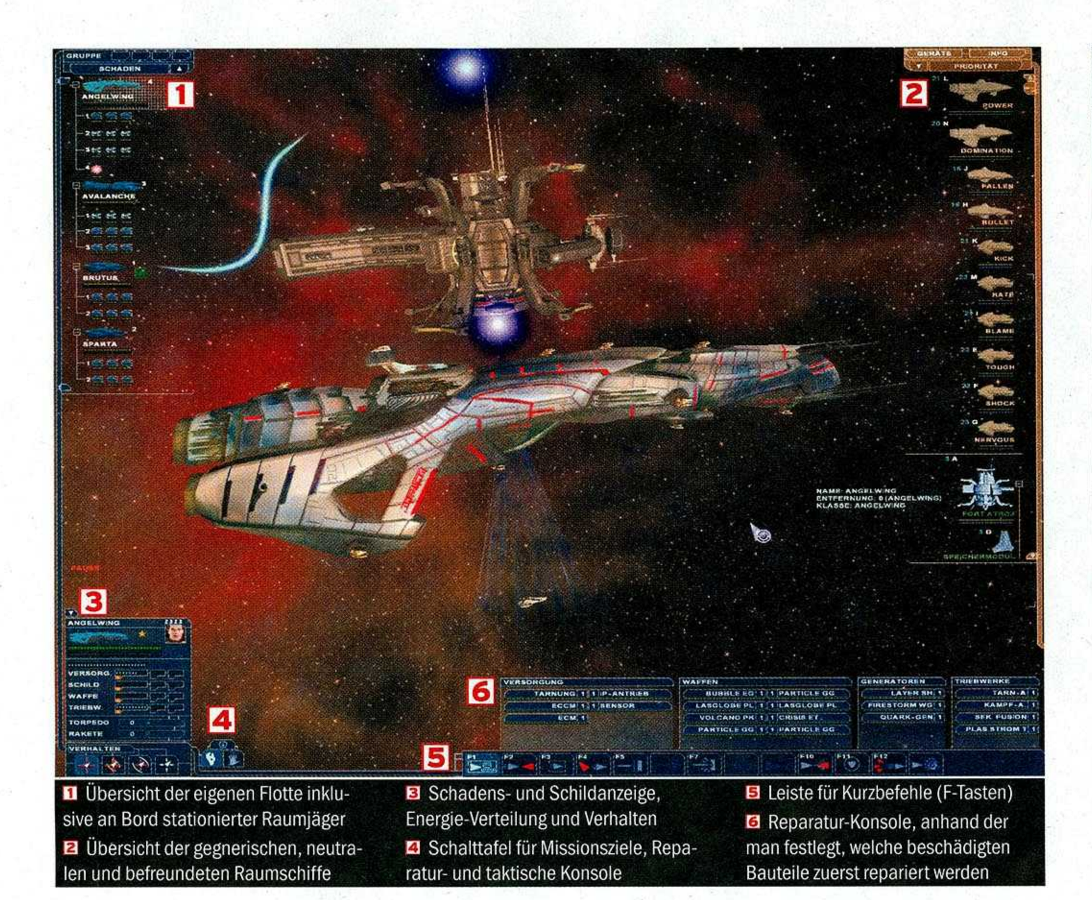
Minimum: 1.333 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.900 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Wunderschöne 3D-Grafik
+ Kurzweilige Kampagne
+ Endlosspiel mit variablen Startbedingungen
+ Zahlreiche Attraktionen und Fahrgeschäfte
– Fummeliger Achterbahnbau

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
86	Grafik	Sehr Gut (90)
	Sound	Gut (83)
	Steuerung	Befriedigend (76)
	Mehrspieler	- (-)



1 Übersicht der eigenen Flotte inklusive an Bord stationierter Raumjäger
2 Übersicht der gegnerischen, neutralen und befreundeten Raumschiffe
3 Schadens- und Schildanzeige, Energie-Verteilung und Verhalten
4 Schalttafel für Missionsziele, Reparatur- und taktische Konsole
5 Leiste für Kurzbefehle (F-Tasten)
6 Reparatur-Konsole, anhand der man festlegt, welche beschädigten Bauteile zuerst repariert werden

Nexus

The Jupiter Incident | Keine Lust auf Tiger & Shermans? Nexus bietet tolle Raumschiff-Schlachten für Panzers-Fans.

Codename: **Panzers** scheint beim ungarischen Entwicklerteam Mithis mächtig Eindruck hinterlassen zu haben. Denn **Nexus: The Jupiter Incident** spielt sich wie eine Science-Fiction-Version des Taktik-Hits. Sie steuern eine kleine Flotte von Raumschiffen durch 26 Solo-Missionen und stellen Ihr Geschick in Echtzeit-Gefechten mit diversen außerirdischen Rassen unter Beweis. Exzellent designte Raumschiffe vom kleinen Zerstörer bis zum fetten Schlachtschiff beharken sich mit Lasern, Raketen oder Partikelkanonen, Energieschilde flackern, Explosionen überziehen die Schiffsrümpfe und kleine Jäger schwirren wie Mücken umher – einfach klasse!

Zwischen den grandiosen Gefechten können Sie Ihre Schiffe mit neuen Waffen und Bordsystemen aufrüsten, was den Bastler im Manne weckt. Mehr Feuerkraft? Stärkere Waffen? Oder doch die schnelleren Triebwerke – alles kein Problem. Zusammengehalten wird die lange Kampagne von schönen Renderfilmen und vor jeder Mission gibt es schlichte, informative Briefings. Schade, dass man nicht wie in **Panzers** mal die Seiten wechseln und eine Mini-Aliens-Kampagne spielen kann. Auch die Komplexität und der knackige Schwierigkeitsgrad sind Stolpersteine, Sci-Fi-Fans sollte das aber nicht stören. (dg)



◄ EINKAUFSBUMMEL Vor jeder Mission können Sie Ihre Flotte (1) mit Waffen und Systemen (2) ausrüsten. Jedes der Schiffe hat nur begrenzte Slots (3).

FEINARBEIT Mit dem Befehl ► zum Ausschalten von gegnerischen Schiffsystemen (4) werden diese gezielt mit Laserstrahlen zerstört (5, ausgegraute Elemente).





NEXUS: THE JUPITER INCIDENT
CA. € 45,-
5. NOVEMBER 2004

DIRK GOODING



„Endlich: Hier kommt das Codename: Panzers für Sience-Fiction-Fans."

Lieber George Lucas, wenn du das hier lesen solltest: Nimm bitte sofort die **Nexus**-Macher Mithis unter Vertrag und lass sie ein Taktik-Spiel im **Star Wars**-Universum entwickeln. Die Musik in **Nexus** klingt ja sowieso wie vom **Star Wars**-Komponisten John Williams und die Grafik hätte deine Spezialeffekt-Abteilung Industrial Light & Magic auch nicht spektakulärer hinbekommen. Und die etwas dünne Story bügelst du mit Geschichten rund um Darth Vader und Co. locker aus. Alles andere würde ich an deiner Stelle aber so lassen.

CHRISTOPH HOLOWATY



„Wer Star Wars und Co. mag, kommt an Nexus nicht vorbei."

Ich hatte mich schon seit Monaten auf **Nexus** gefreut und bin total begeistert. Was hier an Spezialeffekten über den Monitor flimmert, wäre vor Jahren als **Babylon 5**-Folge auf ProSieben durchgegangen. Die Grafik ist so auf Hochglanz poliert wie die Halbglatze von Jean-Luc Picard und auch die Bedienung und das Design der Schiffe sind vorbildlich. Ein paar Kreuzer und Zerstörer mehr in meiner Flotte hätte ich allerdings schon gerne gehabt. Und auch die Möglichkeit, die anderen Rassen zu spielen, steht auf meiner Wunschliste. Trotzdem – super!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Mithis
Studionote: Befriedigend
Publisher: Vivendi
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/12/12
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

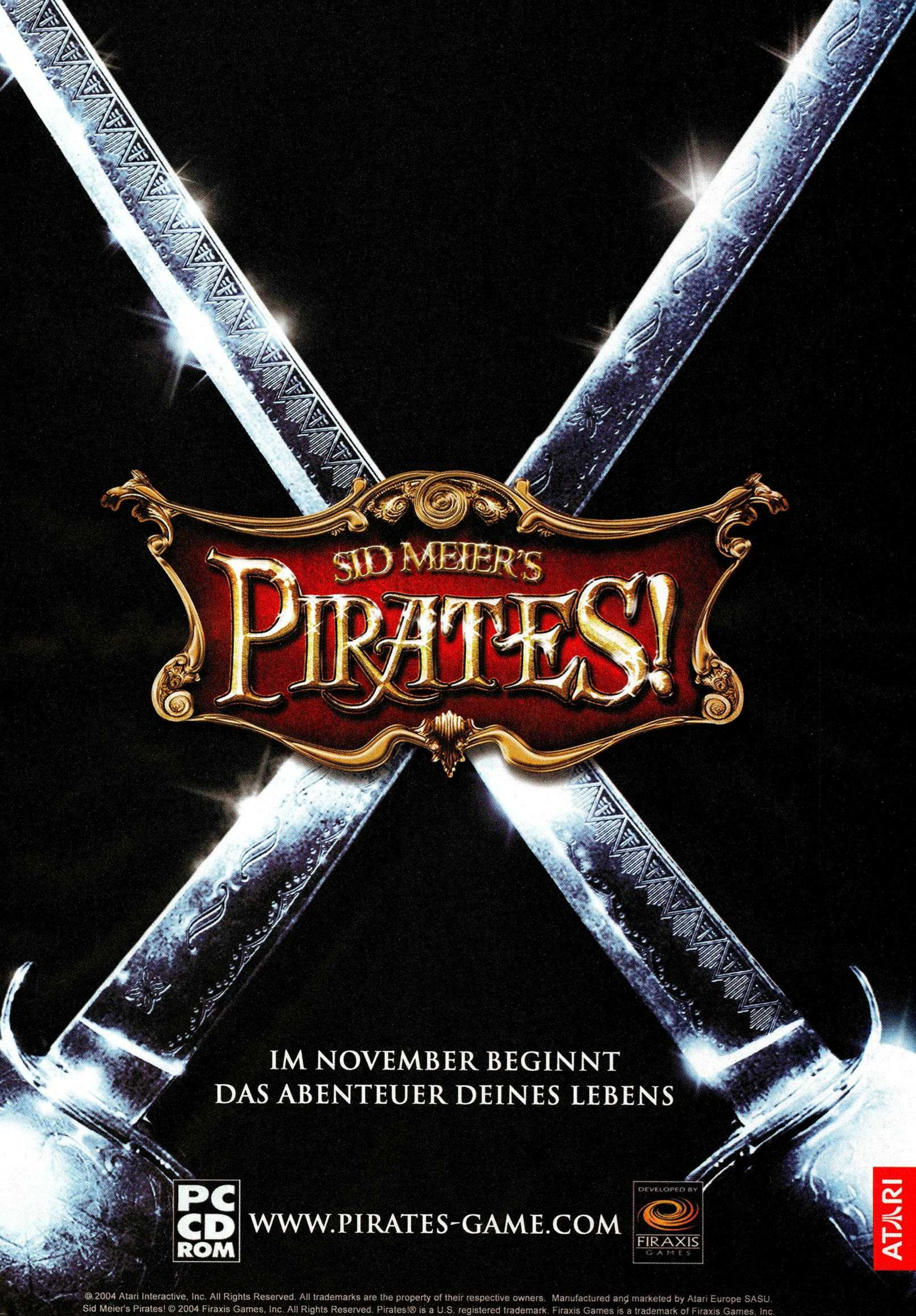
Minimum: 1.400 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Detaillierte, vor Effekten sprühende Grafik
- + Einfache Bedienung, komplexes Gameplay
- + Viele Aufrüstmöglichkeiten für die Schiffe
- − Hoher Schwierigkeitsgrad
- − Nur eine Rasse spielbar

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
82	Grafik	Sehr gut (93)
	Sound	Gut (86)
	Steuerung	Gut (84)
	Mehrspieler	Gut (81)


SID MEIER'S
PIRATES!
IM NOVEMBER BEGINNT
DAS ABENTEUER DEINES LEBENS
PC
CD
ROM
WWW.PIRATES-GAME.COM
DEVELOPED BY
FIRAXIS
GAMES
ATARI
© 2004 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved. All trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and marketed by Atari Europe SASU.
Sid Meier's Pirates! © 2004 Firaxis Games, Inc. All Rights Reserved. Pirates!® is a U.S. registered trademark. Firaxis Games is a trademark of Firaxis Games, Inc.



HEISSER WINTER Der geballten sowjetischen Panzerkraft haben selbst die deutschen Königstiger nichts entgegenzusetzen.

Axis & Allies

Kein Brett vorm Kopf: Der Strategie-Klassiker wandert auf den Monitor – und verliert dabei viel von seinem Flair.

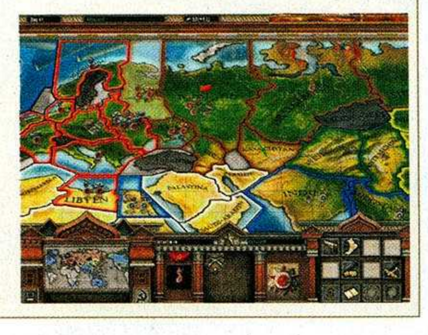
Wer jemals die Vorbereitungen zu einer Partie der Brettspielvariante von **Axis & Allies** mitgemacht hat, wird sich einen automatischen Spielaufbau gewünscht haben: massenweise Einheiten, die auf den Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs platziert werden wollen, Geld, das in die Kriegskassen der Nationen sortiert werden muss, und vor allem: eine Fülle an Spielregeln, die Neueinsteigern wie die Bedienungsanleitung eines russischen Panzers vorkommen.

Bereits 1998 veröffentlichte Hasbro eine PC-Version des Runden-Strategiespiels, der Erfolg blieb dank biederer Grafik aus. Die Timegate Studios wollen es nun besser machen. Schreibtisch-Generälen bieten sich zwei Spielmodi: Kampagne und Zweiter Weltkrieg. Der Kampagnen-Modus richtet sich in erster Linie an Echtzeitstrategen. Wahlweise auf der Seite der Alliierten oder der Achsenmächte hören Sowjets, Amerikaner, Briten, Japaner und Deutsche auf Spielerkommandos. Unter anderem in Stalingrad, El Alamein und in der Normandie führen Sie Ihre Truppen ins Feld. Die meisten Schlachten laufen gleich ab: Basis aufbauen, Truppen rekrutieren, danach Städte einnehmen und verteidigen. Ein Limit für Einheiten und Gebäude soll unrealistische Verhältnisse auf dem Schlachtfeld vermeiden, dank zuweilen passiver Gegner bleibt diese Begrenzung oft ohne Wirkung. Im Zweiter-Weltkrieg-Modus lassen sich wie auch im Brettspiel auf einer politischen Übersichtskarte Truppen verschieben, Territorien erobern und Einheiten kaufen – alles rundenweise. Kommt es zu militärischen Konflikten, werden diese wahlweise in Echtzeit gelöst oder aber simuliert. Gelingt es, zwei gegnerische Hauptstädte zu erobern, ist der Krieg gewonnen. Unverständlich: Der Multiplayer-Modus bietet nur Einzelschlachten, der Eroberungspart fehlt. (cs)

Schlankheitswahn

Deutlich vereinfacht gibt sich der A&A-Modus in der PC-Variante.

Axis & Allies-Spieler wissen: Plant man eine Partie der Brettspielversion, sollte man sich für viele Stunden nichts anderes mehr vornehmen. Anders das PC-Spiel: schneller Einstieg, oft schnelles Ende. Beispiel gefällig? Nach dem Spielstart mit Deutschland sind London und Moskau in weniger als zehn Runden in der Hand der Wehrmacht – Blitzkrieg wortwörtlich. Die Kämpfe finden wahlweise als Simulation oder in Echtzeit statt. Leider lässt sich der Simulationsfortschritt nicht im brettspieltypischen Würfelstil verfolgen, sondern es wird nur das Endergebnis präsentiert.





AXIS & ALLIES
CA. € 45,-
04.11.2004



CHRISTIAN SAUERTEIG

„Axis & Allies bietet dynamischere Schlachten als Codename: Panzers."

Keine Frage: **Axis & Allies** wirkt beileibe nicht so detailliert wie **Codename: Panzers** und andere aktuelle Echtzeit-Titel im Weltkriegsszenario. Die Grafik ist schwächer, eine Story um Einzelcharaktere fehlt. Dafür entwickeln sich die Schlachten dynamischer; oftmals ist man eroberte Städte nach kurzer Zeit schon wieder los. Dem Weltkriegs-Modus fehlen zwar viele Features des Brettspiels, dadurch ist aber auch ein schneller Einstieg möglich. Schade nur, dass der Eroberungspart nicht im Multiplayer-Modus spielbar ist.



BENJAMIN BEZOLD

„Und täglich grüßt der Frontsoldat – ich begehe Fahnenflucht!"

Ob der Fülle an aktuellen Weltkriegs-Strategiespielen kann man schnell die Übersicht verlieren – bei manch einem Titel auch die Geduld. Bitte nicht missverstehen: Ich mag hochklassige Titel wie **Soldiers** und **Codename: Panzers. A&A** bietet mir jedoch zu wenig Grafikpracht und zu wenig Innovation. Der Weltkriegspart liefert nur einen Bruchteil der Optionen, die das Brettspiel ausmachen. Strategie-Fans, die auch ohne Story und mit schlichter Grafik zufrieden sind, werden an den historischen Schlachten ihre Freude haben, mir ist das zu wenig.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Timegate Studios
Studionote: -
Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/12/12
USK-Alterseinstufung: Noch nicht geprüft

HARDWAREANFORDERUNGEN

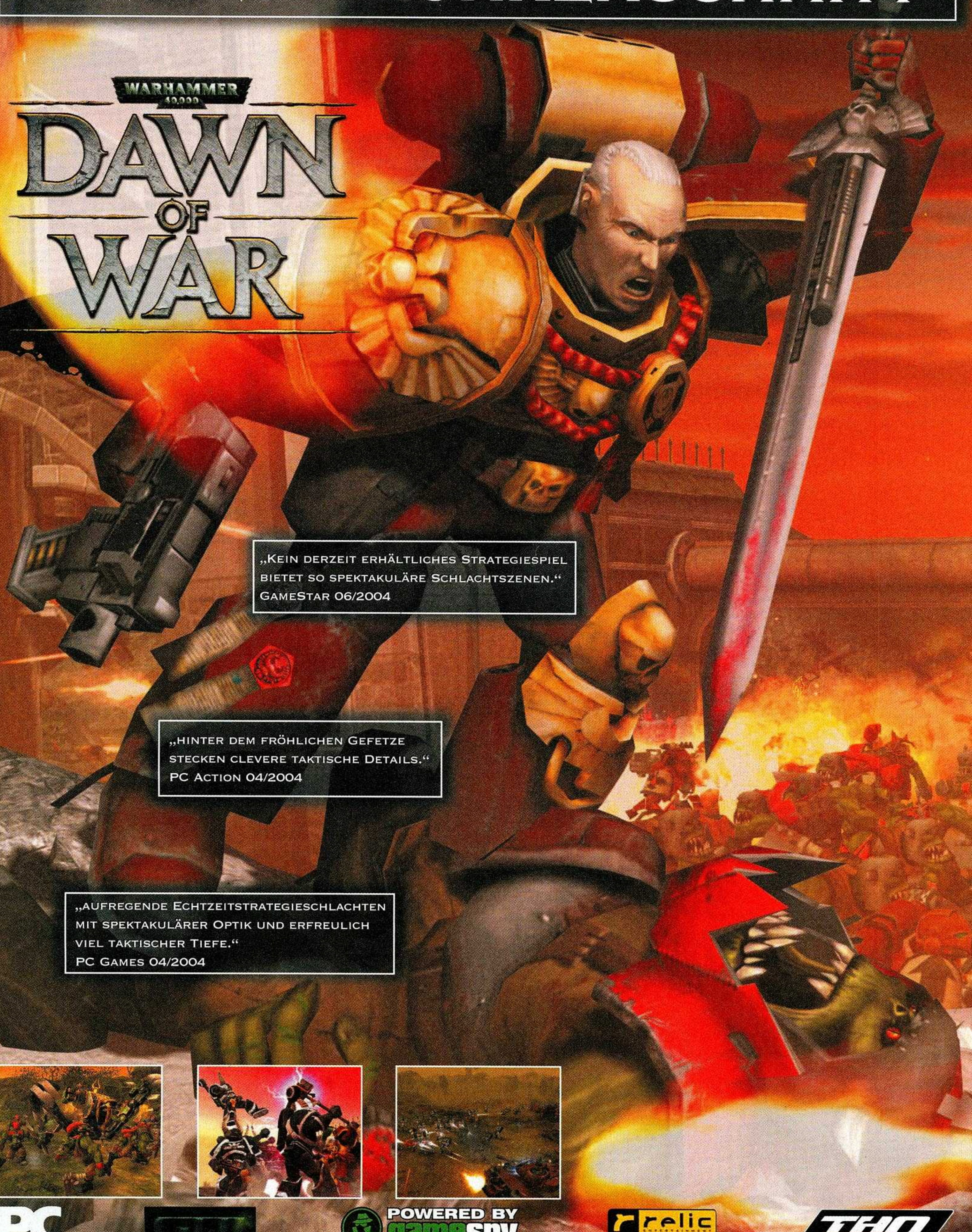
Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.800 MHz, 384 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Historisch korrekte Schlachtbedingungen
+ Alle fünf Großmächte im Krieg spielbar
+ Actionreiche Schlachten
− Detailarme Grafik
− Klassischer A&A-Modus nur im Singleplayer

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
76	Grafik	Befriedigend (71)
	Sound	Befriedigend (77)
	Steuerung	Gut (82)
	Mehrspieler	Ausreichend (62)



SCHLACHTFELD-MEDIZIN – 1. LEKTION:
DER LUFTRÖHRENSCHNITT
WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR
„KEIN DERZEIT ERHÄLTLICHES STRATEGIESPIEL BIETET SO SPEKTAKULÄRE SCHLACHTSZENEN.“ GAMESTAR 06/2004
„HINTER DEM FRÖHLICHEN GEFETZE STECKEN CLEVERE TAKTISCHE DETAILS.“ PC ACTION 04/2004
„AUFREGENDE ECHTZEITSTRATEGIESCHLACHTEN MIT SPEKTAKULÄRER OPTIK UND ERFREULICH VIEL TAKTISCHER TIEFE.“ PC GAMES 04/2004
PC CD-ROM
GWI
GAMES WORKSHOP INTERACTIVE
POWERED BY gamespy
relic ENTERTAINMENT
THQ
WWW.THQ.DE



FARBENBLIND In der Stummfilmwelt sehen Clever und Smart schwarz. Und weiß.

TOTENGRÄBER Von wegen das Adventure-Genre ist tot! Die T.I.A.-Agenten Fred Clever und Jeff Smart beweisen hier gerade das Gegenteil.

SÜNDENFALL Einen Apfel hat diese Seeschlange nicht anzubieten. Nützlich ist sie trotzdem.

Clever & Smart

Für ein Adventure müssen Sie normalerweise nur clever sein. In diesem sind Sie darüber hinaus noch Smart.

Wer hat sich nicht schon einmal gewünscht, die Hauptrolle in seinem Lieblingsfilm zu übernehmen? Einmal der Westernheld sein. Oder auf Indiana Jones' Spuren modrige Grabkammern durchstöbern. Für Fred Clever und Jeff Smart wird dieser Traum zur Realität, als ein Experiment des verrückten Wissenschaftlers Dr. Bakterius schief läuft und sie direkt in die Kinowelt katapultiert werden. Vor den Abspann haben die Entwickler allerdings nicht nur den Schweiß, sondern auch so einige adventuretypische Rätsel gesetzt. Beispielsweise müssen Sie sich in der Horrorwelt ein Zimmer im „Psycho"-Hotel nehmen. Leider ist das letzte gerade an Serienkiller Jason vermietet worden. Da Sie aber wissen, dass dieser an jedem „Freitag, den 13." seiner blutigen Außendiensttätigkeit nachgeht, ist klar, wie der Kalender zu manipulieren ist. Solche Anspielungen auf Filme sind in **Clever & Smart** allgegenwärtig: In der Westernwelt treffen Sie auf Sheriff John Wayne und im Stummfilm ergeben sich mit Charlie Chaplin logischerweise Kommunikationsprobleme.

Clever und Smart arbeiten stets im Team. Daher können Sie auch im Spiel jederzeit zwischen den beiden Comic-Helden hin- und herschalten. Etwas nervig: Da jeder Gegenstand nur von einem der beiden benutzt werden kann, müssen sämtliche Objekte zweimal angeklickt und Gespräche doppelt geführt werden. (ch)



TEAMWORK

Keine fünf, wie in diesem Bild, aber immerhin zwei Spieler unterstützt der neuartige Mehrspieler-Modus. Einer rätselt als Clever, der andere spielt Smart. Von links nach rechts: der ewig nörgelnde Chef Mister L, die monströse Sekretärin Ophelia, Verwandlungskünstler Fred Clever, Geheimagent Jeff Smart und Dr. Bakterius.



CLEVER & SMART: A MOVIE ADVENTURE

CA. € 35,-
25.10.2004

CHRISTOPH HOLOWATY



„Clever & Smart ist ein Riesenspaß. Wenn auch ein sehr kurzer."

Clever & Smart macht fast alles richtig: Seit langem konnte man in einem Adventure nicht mehr so herzhaft lachen. Sprachausgabe und Musik sind so, wie man es heutzutage erwarten darf. Faire Rätsel und eine spielerfreundliche Steuerung (super: mit Doppelklick direkt zum Ausgang) runden den positiven Gesamteindruck ab. Wäre da bloß nicht die sehr kurze Spieldauer: Adventure-Profis werden schon nach einem Wochenende den Abspann sehen. Wer den originellen Mehrspieler-Modus nutzt, ist sogar noch schneller fertig.

PETRA FRÖHLICH



„Gegen Clever und Smart kann selbst Dieter Bohlen einpacken."

Mit über 50 Millionen verkauften Alben gehören die schrägen Abenteuer von Clever und Smart zu den erfolgreichsten europäischen Comicserien. Da kann selbst Dieter Bohlen einpacken. Die Gags sind zwar etwas harmloser als in der Vorlage, dafür aber nicht minder komisch. Ganz klar: Nicht nur Fans sollten einen Blick auf das Movie-Adventure werfen. Leider ist es mit der Reise durch die Filmgeschichte aber wie mit jedem Urlaub: Er ist zu schnell vorbei. Sonst könnten Jeff und Fred eventuell sogar der **Day of the Tentacle**-Truppe Konkurrenz machen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Alcachofa Soft
Studionote: –
Publisher: Flashpoint
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/2/2
USK-Alterseinstufung: Ab 6 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 266 MHz, 64 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 500 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Optimum: 800 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1

PRO UND CONTRA

+ Gags am laufenden Band
+ Sprachausgabe auf hohem Niveau
+ Einzigartiger Mehrspieler-Modus
– Extrem kurze Spieldauer
– Aktionen müssen doppelt ausgeführt werden

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
81	Grafik	Befriedigend (72)
	Sound	Gut (84)
	Steuerung	Gut (85)
	Mehrspieler	Befriedigend (77)

CALL OF DUTY™
UNITED OFFENSIVE™
EXPANSION PACK

CALL OF DUTY™
ERHIELT WELTWEIT
MEHR ALS 80
GAME OF THE YEAR-
AWARDS UND 50
SPIELE-AWARDS.

13 neue Einzelspieler-Missionen aus Sicht von amerikanischen, britischen und russischen Soldaten.

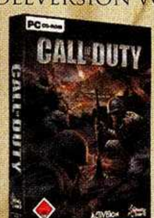


Neue Waffen, darunter Flammenwerfer und frei platzierbare MG-Stellungen – erstmals können auch Luftschläge veranlasst werden.



11 neue Mehrspieler-Karten und 3 neue Mehrspieler-Modi – jetzt auch mit steuerbaren Panzern und Jeeps.

VOLLVERSION VON



CALL OF DUTY™
BENÖTIGT!

DAS ADD-ON ZUM VIELFACH
AUSGEZEICHNETEN CALL OF DUTY™





ENTWICKLER VON CALL OF DUTY™



ACTIVISION.

www.activision.de

Playboy?

PC-Software
10,-€ je Titel

Plays
20,-€

Runaway

phenomedia publishing gmbh — Der Planer 3





ATARI Magic the Gathering



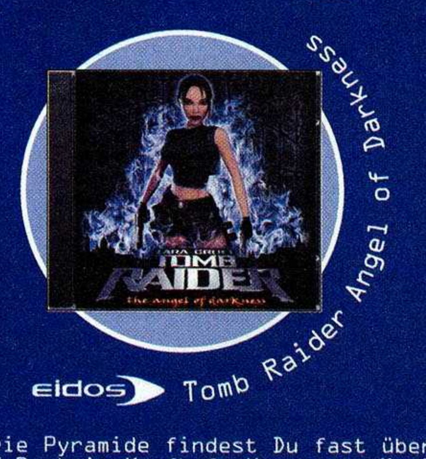
Goofy Skateboarding



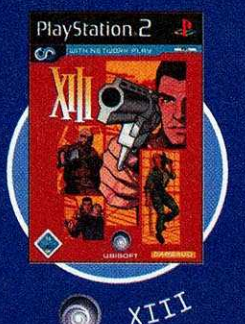




EA GAMES



eidos Tomb Raider Angel of Darkness







UBISOFT Splinter Cell

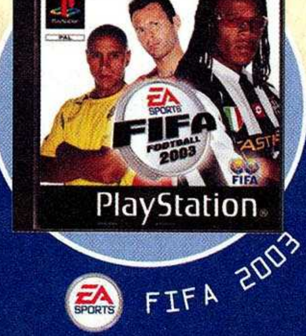
Die Pyramide findest Du fast überall.
Z.B. bei: Kaufhof, Karstadt, Media Markt, Saturn, Alpha-Tecc, ProMarkt, MakroMarkt, Schaulandt, Marktkauf, Globus sowie im gut sortierten Fachhandel!

Playboy!

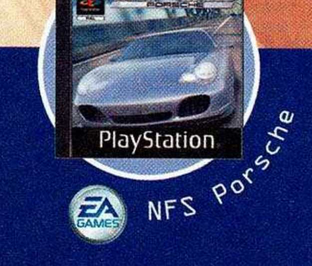


tion2
Titel

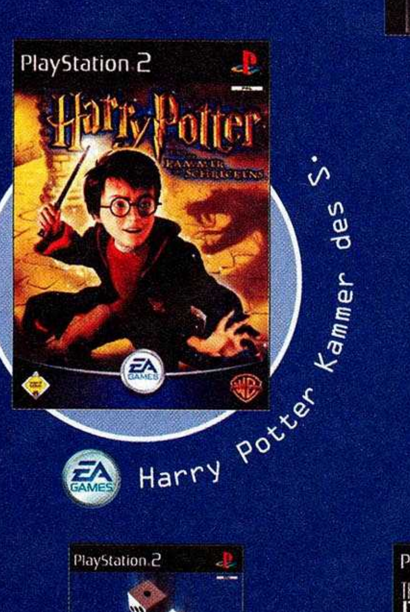
Playstation1
15,-€ je Titel



FIFA 2003



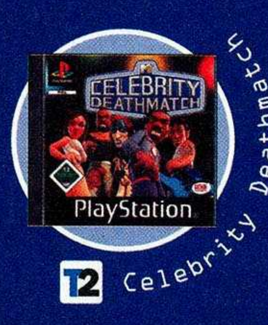
NFS Porsche



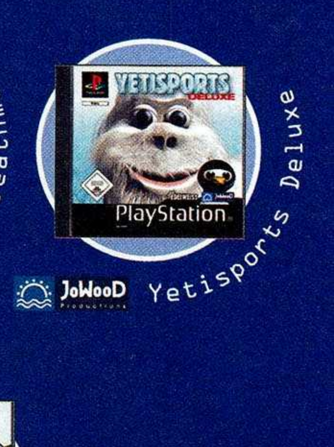
Harry Potter Kammer des S.



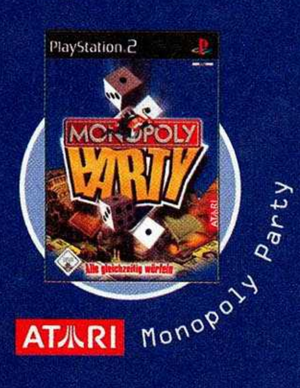
THQ Hot Wheels Extreme Racing



Celebrity Deathmatch



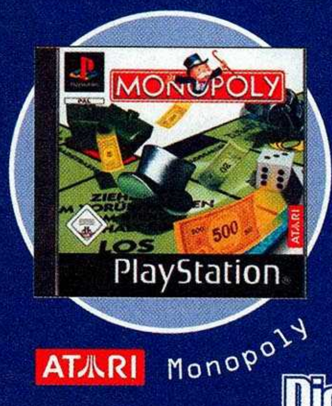
JoWooD Yetisports Deluxe



ATARI Monopoly Party



eidos The Italian Job



ATARI Monopoly



www.software-pyramide.com

Spiel dir Einen


MYSTISCH Schicke Cutscenes erzählen die Geschichte von Myst 4.


IDYLLISCH Für solche Panoramen gibt es die neue Kamera.


TYPISCH Kombinationsrätsel sind auch diesmal mit dabei.

Myst 4: Revelation

Wieder ein Spalter: Auch das mittlerweile fünfte Myst wird die Fans heiß machen und den Rest kalt lassen.

Myst 4 macht's wie der Schuster, der bei seinen Leisten bleibt. Das bedeutet einmal mehr für den Spieler: in surrealen Renderwelten spazieren gehen und komplizierte Logikrätsel lösen. Die Storyline verknüpft endlich offene Handlungsstränge sämtlicher Vorgänger miteinander. So begeben Sie sich diesmal auf die Spuren der abtrünnigen Brüder Sirrus und Achenar aus der ersten Episode. **Myst 4** bietet so viel Story wie nie zuvor und präsentiert diese zeitgemäß in zahlreichen Zwischensequenzen statt als dröge Tagebucheinträge. Ansonsten geht **Myst 4** in Sachen Grafik zu den Wurzeln zurück: Die 3D-Engine des Ablegers **Uru** weicht im jüngsten Spross wieder den vorberechneten Hintergrundbildern mit Diashow-Charakter. Erstmals in der Serie wurden die rundum schwenkbaren Standbilder aufwendig animiert und selbst etliche 3D-Effekte haben sich mit eingeschlichen. Nun wiegen sich Bäume sanft im Winde und jede Menge Getier erweckt die einst so sterilen Inseln zum Leben. Ebenso neu wie praktisch: Das integrierte Hilfesystem weiß im Notfall wertvolle Tipps. (tw)

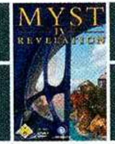
Revelation statt Revolution

Myst 4 setzt auf Bewährtes. Fans der Serie freuen sich aber über diese Neuerungen:

Erste Hilfe
Die mitunter sehr vertrackten Puzzles der **Myst**-Serie haben schon für so manchen Knoten in den Hirnwindungen gesorgt. Gegen etwaige Kopfschmerzen ist nun endlich ein Kraut gewachsen: Die neue Hilfefunktion bietet in drei Stufen Hinweise auf des Rätsels Lösung an. Nur umlegen müssen Sie die Schalter dann noch selbst.

Fotoreport
Der **Myst**-Tourist von heute hat stets seinen Fotoapparat griffbereit, um die schönsten Locations im Bild festzuhalten. Als besonders praktisch erweist sich das Gerät beim Dokumentieren von kryptischen Symbolreihen oder langen Zahlenkombinationen. Kleiner Wermutstropfen: Die Screenshots können nicht problemlos exportiert werden.

POST IT
Nie wieder Zettelwirtschaft! Denn auch in der Welt von **Myst** ist der elektronische Schreibtisch nun Realität. Dank der Tagebuchfunktion können Sie jederzeit im Spiel eigenhändig Notizen machen. Auch die selbst angefertigten Screenshots lassen sich auf diese Weise mit Kommentaren versehen. Das sorgt für Ordnung im virtuellen Fotoalbum.



MYST 4: REVELATION
CA. € 50,-
ERHÄLTLICH

PETRA FRÖHLICH


„Myst-Fans bekommen auch mit Teil 4, was sie erwarten."

Mit **Myst**-Fans ist es wie mit verlorenen Socken: Man weiß nicht, wo sie stecken, aber irgendwo müssen sie ja sein. Über fünf Millionen verkaufte Exemplare sprechen jedenfalls für sich. Die atmosphärische Mischung aus malerisch schöner Grafik, dem sphärischen Sound (mit dabei: ein Song von Peter Gabriel) und den fordernden Logikrätseln übt eine ganz eigene Faszination aus. Fans der Serie bekommen auch mit Teil 4, was sie erwarten. Alle anderen gucken dumm aus der Wäsche. Wer weiß? Vielleicht finden sie dort ja die Socken ...

THOMAS WEISS


„Myst 4 ist so aufregend wie das Rauschen im Walde."

Wenn Sie zu Hause gerne mal den Heizungsverteiler neu kalibrieren oder sich stundenlang am Rauschen im Walde ergötzen können, dann gehören Sie sicher auch zu den Fans der **Myst**-Spiele. Ich für meinen Teil lasse für die Heizung lieber den Monteur kommen und hole mir den Rausch woanders. **Myst 4** ist wieder ein Spiel, das viel Geduld und Muse erfordert: Wer nicht gewillt ist, sich stundenlang in surrealen Welten zu verlieren, in denen eigentlich nicht wirklich etwas passiert, sollte tunlichst die Finger davon lassen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Cyan Worlds
Studionote: Befriedigend
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 6 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 700 MHz, 128 MByte RAM, Klasse 1
Spielbar: 900 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 2
Optimum: 1.300 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Traumhaft schöne Rendergrafik
+ Hilfesystem beugt Frust vor
+ Atmosphärischer Sound
− Auf Dauer ödes Spielprinzip
− Rätseldesign nach wie vor Geschmackssache

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
73	Grafik	Befriedigend (79)
	Sound	Gut (87)
	Steuerung	Befriedigend (72)
	Mehrspieler	-


PAIN SUFFERING DEATH
IT'S COMING FOR YOU
DOOM 3™
Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG
usk
Vertrieb durch
ACTIVISION
Entwickelt von
id
© 2004 id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



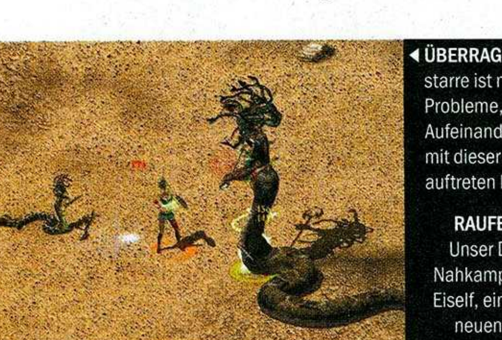
NEUE HELDENTATEN Im Abenteurerlager treffen Sie den Barbaren H'Run, um mit ihm gemeinsam auf Schatzsuche zu gehen.

Sacred

PC Games SILBER AWARD 85 12/2004

Am 29. Oktober erfolgt eine Wiedergeburt: Sacred erscheint in bugbefreiter, aufgestockter Neuauflage.

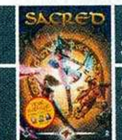
Um Missverständnissen vorzubeugen: Sie lesen gerade nicht den Test zum **Sacred**-Add-on **Underworld**, das im ersten Quartal des nächsten Jahres erscheint. Thema dieses Artikels ist die preisreduzierte Neuauflage von **Sacred**, die eine gepatchte, inhaltlich erweiterte Fassung des Action-Rollenspiels enthält. Als Angehöriger einer von sechs Charakterklassen – darunter die üblichen wie Barbar, Magier und Bogenschütze – erkunden Sie neue Flecken im Fantasy-Reich Ancaria, gehalten im alten Grafikgewand. In Tyr Hadar treffen Sie auf NPCs, die um Hilfe bitten: Eiselfen machen die Umgebung unsicher! Als Held, der Sie sind, nehmen Sie sich der Plage an und dringen in den Wald vor. Dort stoßen Sie auf besagte Unruhestifter, die biegsame Leuchtschwerter führen und sich als heftige Gegner erweisen. Ebenfalls neu sind Medusa-ähnliche Ungetüme, die die Spielfigur um zwei Meter überragen. Die Monstermetzelei lohnt sich: Wer Glück hat, findet Teile der fünf zusätzlichen Ausrüstungssets. Besitzer des Originals braucht die Neuauflage übrigens nicht zu kümmern: Sämtliche Änderungen stehen auf www.sacred-game.com auch kostenlos zum Download bereit. Für Kaufinteressierte ist die neue Version hingegen das richtige Anti-Ärger-Paket. Alles drin, alles dran! (tw)



ÜBERRAGEND Genickstarre ist nur eines der Probleme, die beim Aufeinandertreffen mit dieser Kreatur auftreten können.



RAUFENDE ELFEN Unser Dunkelelf im Nahkampf mit einem Eiself, einem der fünf neuen Gegner des Sacred-Updates.



SACRED
CA. € 35,-
29.10.2004

THOMAS WEISS



„Mit dem Alter besser geworden: Patches haben Sacred gut getan."

Dass die Geschichte von **Sacred** eine Geschichte verärgerter Kunden ist, wird nach Veröffentlichung der Neuauflage allmählich in Vergessenheit geraten: Bugs wurden beseitigt, an der Spielbarkeit des Mehrspieler-Modus gefeilt und die Server ausgebaut. Schade, dass sich manche Probleme als unüberwindbar erwiesen – so wurde die Möglichkeit abgeschafft, die Kampagne im Internet gemeinsam zu lösen. Aber Sie wissen ja: Besser ein Ende mit Schrecken ... Der Rest funktioniert jedenfalls tadellos. Kaufen, Action-Rollenspieler, marsch, marsch!

PETRA FRÖHLICH



„Es geht: Monster hauen ohne Bugs, auch im Multiplayer. Ich bin fröhlich!"

Die einen sammeln Briefmarken, die anderen Runen in **Sacred**. Das zeitlose Spielprinzip übersteht selbst den Hardware-Fortschritt ohne große Motivationsschrammen: Noch immer kann man der Sucht kaum entgehen, nur noch diesen Gegenstand zu finden, nur noch diesen einen Level zu meistern, nur noch diese eine Fähigkeit zu lernen. Für bislang zögernde **Sacred**-Interessierte ohne Internetanschluss ist damit der Zeitpunkt gekommen, die Neuauflage zu kaufen: Mehr Inhalt für weniger Geld, dieses Angebot schlägt man nicht ab.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Ascaron
Studionote: Gut
Publisher: Take 2
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/16/16
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 4
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 3
Optimum: 2.200 MHz, 1.024 MByte RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

- \+ Große Welt zum Erforschen
- \+ Sechs Charaktere mit speziellen Fähigkeiten
- \+ Ansprechende Mittelalter-Atmosphäre
- \+ Battle.net-ähnliche Mehrspieler-Varianten
- − Veraltete, recht pixelige Grafik

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
85	Grafik	Befriedigend (69)
	Sound	Gut (78)
	Steuerung	Sehr gut (90)
	Mehrspieler	Gut (80)



GESUNDHEIT! In der Basis treffen Sie nicht nur Händler. Auch ein Arzt versorgt Sie kostenlos rund um die Uhr.

VON ALLEN SEITEN Sie sollten nicht zu schnell vorangehen. Wer blind durchrennt, riskiert viele gleichzeitige Angriffe aus allen Richtungen.

MUTTERLIEBE Die Aliens verteidigen ihre Nachkommen. Unser Held sollte sich den Eiern besser nicht nähern.

Novasphere 13

Diablo in 3D? Nette Optik hat Novasphere jedenfalls. Aber kommt der Weltraumsträfling an den Höllenfürsten heran?

Gekonnt geklont?

Die Aliens von Novasphere haben vieles mit Diablos Dämonen gemeinsam.

Wie beim großen Vorbild **Diablo** bewegen Sie sich durch riesige Levels und metzeln alles nieder, was Ihnen vor die Laserwumme oder Armbrust kommt. Erledigte Monster lassen Geld und Gegenstände fallen, die Sie in der Basis bei den Händlern loswerden können. Zu der Basis gelangen Sie übrigens ähnlich wie in **Diablo** durch einen Teleporter. Auch die Menüoberfläche kommt einem sehr vertraut vor. Links unten sehen Sie die Anzeige der verbleibenden Gesundheit, rechts unten die der Energie.



Sparmaßnahmen der Regierung im 25. Jahrhundert: Um auf der übervölkerten Erde Platz zu schaffen, wird jeder Kriminelle in den Weltraum verbannt. Steel Wolf, der Held von **Novasphere 13**, hat einen Befehl seiner Vorgesetzten verweigert und muss dafür vom blauen Planeten ins Exil. Doch sein Raumschiff-Gefängnis steuert direkt in ein schwarzes Loch, wo blutrünstige Aliens bereits auf ihre Opfer warten. Wolf macht sich auf den Weg zur Rettungskapsel, denn nur mithilfe ihrer starken Triebwerke kann er der Gravitation des schwarzen Lochs entkommen.

Viele Déjà-vus

Novasphere fesselt vor allem mit seinem hohen Suchtfaktor. Ähnlich wie in **Diablo 2** hetzen Sie durch dunkle Gänge und weiträumige Areale und heizen etwa 90 Varianten von Außerirdischen kräftig ein. Dabei benutzen Sie Äxte und Keulen oder greifen auf Hightech-Geräte wie Plasma- oder Blitzpistolen zurück. Zaubersprüche gibt es auch, nur in einer anderen Form: Biochips stehen bei **Novasphere** für Teleporter- und Heilungsrollen. Mit im Kampf gewonnener Erfahrung steigen Sie einen Level auf und verteilen fünf Punkte auf Stärke, Geschicklichkeit, Ausdauer und Wissen. Diese unkomplizierte Charakter-Entwicklung erleichtert gerade Genre-Neulingen den Einstieg. Die Kehrseite der Medaille: Erfahrene Rollenspieler vermissen das ausgefeilte Fertigkeitensystem der Konkurrenzprodukte. Und da Sie in **Novasphere** sowieso nur einen einzigen Helden steuern, verläuft seine Weiterentwicklung stets nach demselben Muster. Schade, denn die hübsche 3D-Grafik wäre genau das Richtige für alle **Diablo**-Fans. (cs)



NOVASPHERE 13
CA. € 35,-
30.09.2004

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Kurzweilige Action für zwischendurch."

Wenn es kein **Diablo** gäbe, hätte **Novasphere 13** vor einigen Jahren den Thron des Baal locker erklimmen können. Doch der Herr der Finsternis schlägt die Aliens in fast allen Disziplinen: mehr Gegenstände, eine bessere Soundkulisse und eine stärkere Bindung an den eigenen Charakter durch den ausgefeilten Fertigkeitenbaum. Trotzdem fesselt mich der **Novasphere**-Suchtfaktor: Das simple Hack&Slay-Prinzip geht schnell in Fleisch und Blut über. Fans von unkomplizierten Action-Rollenspielen sollten sich den Titel auf jeden Fall näher ansehen.

BENJAMIN BEZOLD



„Mehr Klarheit bei Gegenständen hätte nicht geschadet."

Warum sehen die Gegenstände einer Klasse gleich aus, besitzen aber unterschiedliche Schadens- und Bonuswerte? Wenn ich zum fünften Mal eine Blasterkanone auf dem Boden liegen lasse, weil ich bereits eine habe, entgeht mir möglicherweise eine Waffe mit doppelter Angriffsstärke. Da bleibt nichts anderes übrig, als jeden Gegenstand aufzusammeln und in mühsamer Kleinarbeit zu vergleichen. Das stört den Spielverlauf und bremst das Action-Rollenspiel ungemein. Gut gelungen finde ich dagegen die deutsche Synchronisation.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Rebelmind
Studionote: -
Publisher: bhv
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Ähnlich hoher Suchtfaktor wie **Diablo**
- + Hübsche 3D-Grafik
- + Unkomplizierte Hack&Slay-Action
- − Wenig Tiefgang mangels Fertigkeitensystem
- − Geringe Auswahl an Gegenständen

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
71	Grafik	Gut (79)
	Sound	Gut (72)
	Steuerung	Gut (84)
	Mehrspieler	-



GTR

An Realismus ist GTR kaum zu überbieten. Das bestätigen echte Piloten. Ob der Spaß deswegen unter die Räder kommt, verrät unsere Testfahrt.

Keine Frage, dank Schumi kennt die Formel 1 hierzulande jedes Kind. Ebenfalls recht populär ist die DTM. Doch wie sieht's mit anderen Motorsportveranstaltungen aus? Verfolgt man die Sportübertragungen und Nachrichten der großen Fernsehsender, entsteht der Eindruck, als gäbe es keine weiteren. Schade, denn vor allem bei der FIA-GT-Serie geht es richtig heiß her. Im Gegensatz zur „Formel Langeweile" nickt der Zuschauer nicht bereits wenige Meter nach dem Start ein. Vielmehr sorgen riskante Überholmanöver für Hochspannung. Gerast wird mit sündhaft teuren Luxuskarossen, deren Namen das Herz eines jeden Motorsportfans regelrecht zum Hüpfen bringen. Ihres auch? Dann sind Sie bei **GTR** völlig richtig. Für rund 45 Euro erwerben Sie die Schlüssel 14 wunderschöner Boliden. Dass die Autos ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich sehen, gehört im Rennspielgenre mittlerweile zum guten Ton. Aber wie sieht es unter der Haube aus? Simbin spendierte jedem Wagen ein eigenes Fahrmodell, das auf den originalen Telemetriedaten der GT-Saison 2003 beruht. Somit verhält sich beispielsweise das BMW Z3 M Coupé auf der Piste ganz anders als das brachiale PS-Monster Saleen S7-R. Dieses Feature allein macht aber längst kein gutes Spiel aus. Was ebenso zählt, sind Physik und Steuerung. Und hier haben die Schweden ganze Arbeit geleistet. Einen Vergleich mit **Grand Prix 4** oder **Grand Prix Legends** braucht **GTR** nicht scheuen. Die 14 Renner bestechen durch ein äußerst glaubwürdiges Fahrverhalten, das an Realismus kaum zu überbieten ist. Trotzdem bleibt im Gegensatz zu **Richard Burns Rally** der Spaß nicht auf der Strecke. Dafür sorgen drei Schwierigkeitsgrade, die sowohl Simulationsfetischisten als auch **Need for Speed**-Fans glücklich machen. Während es mit der Einstellung Arcade an ein Wunder grenzt, einen Dreher auf den Asphalt zu legen, küssen Sie in den Schwierigkeitsgraden Semi-Pro und Simulation anfangs öfters die Leitplanke, als Ihnen lieb ist. Aus gutem Grund. Wer wie ein Elefant bei einer 600-PS-Kiste aufs Gaspedal latscht, braucht sich über einen Abflug ins Kiesbett nicht wundern. Ein gefühlvoller Bleifuß ist das richtige Rezept. Bis Sie diesen „erlernt" haben, sollten Sie unbedingt auf die optionalen Fahrhilfen wie ABS, ESP und Traktionskontrolle zurückgreifen. Dann halten



TOTALSCHADEN Wir haben zu spät gebremst und verursachen einen Massencrash.



FEUERSTOSS Beim Bremsen schlagen Flammen aus den Auspuffrohren.

sich Frusterlebnisse in Grenzen. Herzstück der Simulation ist die Meisterschaft, in der Sie alle zehn Rennevents des vergangenen Jahres bestreiten. Der Schlüssel zum Erfolg ist das richtige Setup und eine gute Boxenstrategie. Während der zeitlich begrenzten Trainingssitzungen schrauben Sie nach Herzenslust an Ihrer Karre herum: Wie hart sollen die Stoßdämpfer sein, ist der Reifendruck korrekt, passt die Getriebeübersetzung? Ein paar Mausklicks später glänzt Ihr Auto mit einem völlig anderen Fahrverhalten. **GTR** bietet Ihnen übrigens dieselben Tuningoptionen wie in der Realität. Wer auf den ganzen Technikkram keine Lust hat, lädt eine der mitgelieferten Einstellungen. Das größte Potenzial entlocken Sie Ihrem Feuerstuhl aber durch eigenes Experimentieren.

Übermächtige Gegner

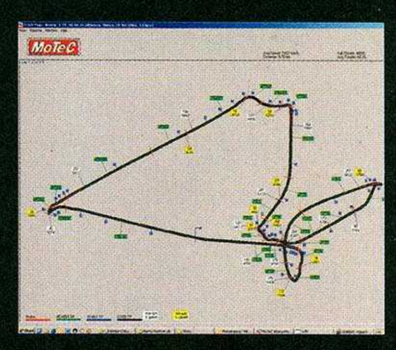
Stärke und Aggressivität Ihrer Kontrahenten legen Sie selbst fest. Steigen Sie auf dem KI-Level „schüchtern" vor einer Schikane zu früh in die Eisen, starten die Piloten eher selten einen Überholversuch. Auf „real" hingegen nutzen Ihre Gegenspieler jeden Fehler eiskalt aus. Rüpelhaftes Verhalten à la Juan Pablo Montoya legt der Computer allerdings so gut wie nie an den Tag. Ab und an setzt es einen kleinen Rempler, das war's aber auch schon. Leider weist die KI auch Macken auf: Crashs mit PC-Fahrern finden höchst selten statt und haben Sie erst einmal den Anschluss an die Spitze verloren, kommen Sie kaum noch ran. Die Konkurrenz fährt selbst auf dem einfachsten Level zu schnell und zu perfekt. Gelbe Flaggen oder gar Safety-Car-Phasen sind der Ausnahmefall. Immerhin ahndet **GTR** Regelverstöße korrekt. Kürzen Sie beispielsweise die Strecke ab oder halten Sie sich in der

Analysieren Sie Ihre Rundenzeiten



Simbin hat als besonderen Leckerbissen für Autoverrückte den so genannten MoTeC Interpreter beigelegt.

Wer es ganz professionell angehen möchte, startet den MoTeC Interpreter. Dieses Programm zeichnet automatisch alle relevanten Telemetriedaten, etwa Geschwindigkeit, Erwärmung der Bremsen oder G-Kräfte, auf. Mit etwas Fachwissen können Sie so Ihren Fahrstil und das Setup verbessern. Verzeichnen Sie beispielsweise an einer Stelle permanent eine zu hohe Motortemperatur, könnte die Getriebeübersetzung für die Strecke ungeeignet sein.



Das sagen die Profis zu GTR



In Oschersleben gab 10tacle echten GT-Piloten die Möglichkeit, GTR zu testen. PC Games war vor Ort und hörte sich im Fahrerlager um.

Das ganze Wochenende herrschte eitel Sonnenschein. Als allerdings kurz vor dem Rennen starker Regen einsetzte, stürmten die Fahrer das Zelt von 10tacle, stellten in **GTR** Niederschlag ein und versuchten, das richtige Setup für ihren Wagen zu finden. Uwe Alzeen (Bild) zeigte sich begeistert: „Die Strecken, die Autos, alles passt zu 100 Prozent. **GTR** ist wirklich real!"



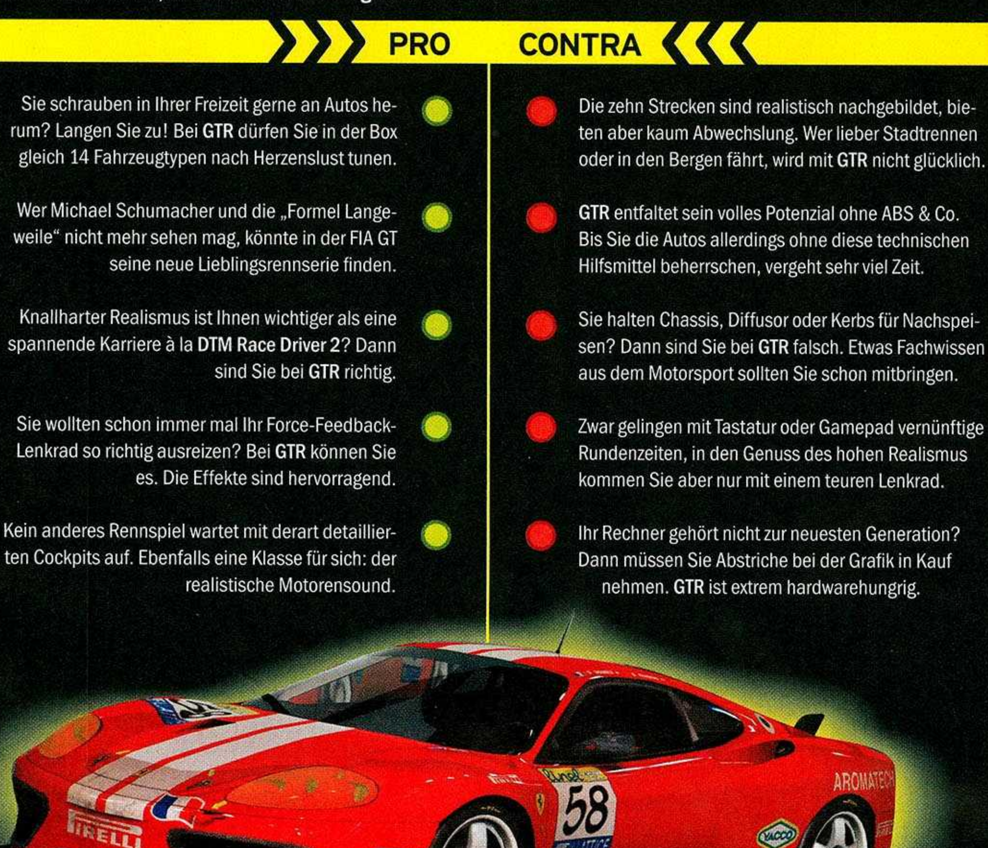


DRÄNGLER In der ersten Kurve geht es sehr eng zu, Unfälle ereignen sich aber fast nie.

Fahren Sie auf GTR ab?

Wir verraten Ihnen, ob Sie bei GTR einsteigen sollten oder nicht.

PRO	CONTRA
Sie schrauben in Ihrer Freizeit gerne an Autos herum? Langen Sie zu! Bei **GTR** dürfen Sie in der Box gleich 14 Fahrzeugtypen nach Herzenslust tunen.	Die zehn Strecken sind realistisch nachgebildet, bieten aber kaum Abwechslung. Wer lieber Stadtrennen oder in den Bergen fährt, wird mit **GTR** nicht glücklich.
Wer Michael Schumacher und die „Formel Langeweile" nicht mehr sehen mag, könnte in der FIA GT seine neue Lieblingsrennserie finden.	**GTR** entfaltet sein volles Potenzial ohne ABS & Co. Bis Sie die Autos allerdings ohne diese technischen Hilfsmittel beherrschen, vergeht sehr viel Zeit.
Knallharter Realismus ist Ihnen wichtiger als eine spannende Karriere à la **DTM Race Driver 2**? Dann sind Sie bei **GTR** richtig.	Sie halten Chassis, Diffusor oder Kerbs für Nachspeisen? Dann sind Sie bei **GTR** falsch. Etwas Fachwissen aus dem Motorsport sollten Sie schon mitbringen.
Sie wollten schon immer mal Ihr Force-Feedback-Lenkrad so richtig ausreizen? Bei **GTR** können Sie es. Die Effekte sind hervorragend.	Zwar gelingen mit Tastatur oder Gamepad vernünftige Rundenzeiten, in den Genuss des hohen Realismus kommen Sie aber nur mit einem teuren Lenkrad.
Kein anderes Rennspiel wartet mit derart detaillierten Cockpits auf. Ebenfalls eine Klasse für sich: der realistische Motorensound.	Ihr Rechner gehört nicht zur neuesten Generation? Dann müssen Sie Abstriche bei der Grafik in Kauf nehmen. **GTR** ist extrem hardwarehungrig.



Box nicht an das Speedlimit, setzt es eine Verwarnung oder schlimmstenfalls eine Zeitstrafe. Ein großer Wurf ist Simbin bei den zehn originalen Strecken gelungen. Dank GPS-Daten sitzt laut Entwickler jeder Randstein nicht nur am richtigen Fleck, sondern weist auch die korrekte Höhe auf. Ähnliches gilt für Bodenwellen. In Monza beispielsweise verreißt es Ihnen oftmals beinahe das Lenkrad. Mal eben auf einer Geraden die Hände vom Steuer nehmen hätte dort fatale Folgen. In puncto Grafik überzeugen die Schauplätze nur bedingt. Abseits der Piste geht es trist zu. Eine Wiese gleicht der anderen, Zuschauer bestehen aus leblosen Pixelhaufen und die Boxengasse ähnelt einer Geisterstadt. Dafür wartet **GTR** mit dynamischen Wettereffekten auf. Bei einem dreistündigen Rennen (Achtung, eine Speicherfunktion fehlt) können schon mal Regenwolken aufziehen und Ihre Strategie über den Haufen werfen. Viel Spaß bereitete uns der Mehrspieler-Modus. Über 24 Fahrer bestreiten online ein komplettes Rennwochenende. (bb)

SICHERHEIT Das Safety Car fährt in der Einführungsrunde voraus.

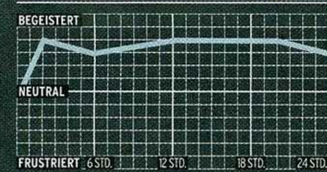
AUFDRINGLICH Unser Morgan Aero 8 wird gerade von einem Lister Storm gerammt.

TRÜBE AUSSICHTEN Die Regeneffekte lassen in GTR zu wünschen übrig.

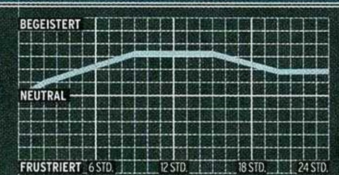
IM WETTBEWERB

 **DTM RACE DRIVER 2** TEST IN PCG 06/04	 **F1 CHALLENGE 99-02** TEST IN PCG 07/03	 **GTR** TEST IN PCG 12/04
TECHNIK		
GUT (88%)	**BEFRIEDIGEND** (74%)	**BEFRIEDIGEND** (79%)
+ Hochdetaillierte Fahrzeuge und Strecken + Vorgerenderte Zwischensequenzen + Erstklassige Rauch- und Partikeleffekte + Guter Motorensound – Wagen werden nicht dreckig	+ Schöne Fahrzeugtexturen + Animierte Boxencrews + Authentische Soundkulisse – Leblos wirkende Strecken – Pixelige Randobjekte	+ Extrem detaillierte Fahrzeuge + Realistisch nachgebildete Strecken + Fantastischer Motorensound – Leblose Umgebungsgrafik – Keine Boxencrews
ATMOSPHÄRE		
SEHR GUT (91%)	**BEFRIEDIGEND** (78%)	**BEFRIEDIGEND** (79%)
+ Hintergrundstory mit etlichen Wendungen + Witzige Charaktere – Seifenoper-Handlung	+ Originaldaten aus vier Saisons + Gutes F1-Feeling – Keine Story – Unnatürlicher Boxenfunk	+ Originaldaten + Realistische Rennabläufe – Keine Story – Kaum Boxenfunk
SPIELDESIGN		
GUT (89%)	**GUT** (80%)	**GUT** (86%)
+ Umfangreicher Karriere-Modus + Riesige Auswahl an Fahrzeugen und Strecken + Starke, teils etwas unfaire PC-Gegner – Knackiger Schwierigkeitsgrad – Sehr gewöhnungsbedürftig für Einsteiger	+ Viele Autos + Weckt Tüftler-Trieb + Unterschiede zwischen den Teams – Karriere-Modus fehlt – Durchschnittliche Gegner-KI	+ Sehr viele Autos und Teams + Fantastische Steuerung + Etliche Tuningoptionen, super Telemetrie – Karriere-Modus fehlt – Gegner fahren zu perfekt
MULTIPLAYER		
SEHR GUT (90%)	**GUT** (80%)	**GUT** (85%)
+ Schnelle, actionreiche PS-Duelle + Zahlreiche Einstellungsoptionen + KI-Gegner – Nur für zwölf Spieler	+ Spannende Rennen + Gutes Servermenü – Keine KI-Piloten	+ Komplettes Rennwochenende spielbar + Massenhaft Optionen + Über 24 Spieler im Internet, 56 im LAN – Keine Computergegner
SPIELSPASS		
SEHR GUT (90%)	**GUT** (84%)	**GUT** (86%)

MOTIVATIONSKURVEN



Spieldauer (Einzelspieler): 18 Stunden



Spieldauer (Einzelspieler): 18 Stunden

BEGEISTERT – NEUTRAL – FRUSTRIERT – 1 – 2 – 3 – 4 – 6 STD. – 12 STD. – 18 STD. – 24 STD.

Spieldauer (Einzelspieler): 18 Stunden







1 Die ersten Fahrversuche enden stets im Kiesbett. Wir kommen an den technischen Hilfsmitteln nicht vorbei und deaktivieren vorerst das Schadensmodell.

2 Langsam gewöhnen wir uns an die Steuerung und verzichten nach und nach auf ABS & Co. Dreher halten sich in Grenzen, die Rundenzeiten werden besser.

3 Wir wagen uns an die Meisterschaft, schaffen es aber in den ersten Rennen nie unter die Top 10. Die Gegner fahren zu gut, wir brauchen ein besseres Setup.

4 Wir nutzen jede Trainingssitzung und feilen intensiv an der richtigen Fahrzeugeinstellung. Unsere harte Arbeit wird belohnt. Jetzt können wir mit der Konkurrenz mithalten.

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1: Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500 — 800x600	KLASSE 1 — 1.024x768	KLASSE 2: Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra) — 1.024x768	KLASSE 2 — 1.280x1.024	KLASSE 3: Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT — 1.024x768	KLASSE 3 — 1.280x1.024	KLASSE 4: Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra — 1.024x768	KLASSE 4 — 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

RAM ▼: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2-fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS

Trotz guter Grafik sind die Hardware-Anforderungen von GTR erfreulich gering. Entgegen den Angaben auf der Packungsrückseite, spielen Sie beriets mit einer alten Geforce4 MX-440 flüssig . Ab einer Karte der dritten Leistungsklasse können Sie 4x Kantenglättung und 8:1 anisotrope Filterung anschalten.

GTR

CA. € 45,-
04.11.2004

BENJAMIN BEZOLD

„GTR ist mit Abstand das realistischste Rennspiel - ein Eldorado für Tuning-Fans. "

Die Formel 1 ist für mich endgültig gestorben. Meine neue Königsklasse ist die FIA GT-Serie. Schuld daran ist natürlich GTR. Es hat meine Leidenschaft für diese traumhaft schönen Boliden geweckt. Fahrphysik, Steuerung und Tuningoptionen überzeugen auf der ganzen Linie. Besonders beeindruckt hat mich die realistische Simulation von Bremsplatten, Motorüberhitzungen und dreckigen Reifen. Kein anderes Rennspiel vermittelt derzeit ein authentischeres Fahrerlebnis. Wenn die Künstliche Intelligenz noch einen Tick besser geworden wäre, hätte GTR sogar mühelos eine noch höhere Wertung eingefahren.

CHRISTIAN SAUERTEIG



„GTR eignet sich als Trainingssimulation für angehende Rennfahrer."

GTR ist das erste Rennspiel, das mich richtig zum Schwitzen gebracht hat. Dank der hervorragenden Force-Feedback-Effekte spüre ich nicht nur jede Unebenheit im Asphalt, Bodenwellen und Bordsteine erfordern zudem ständige Lenkkorrekturen und meine volle Aufmerksamkeit. Sehr praktisch finde ich den starken Co-Piloten. Gehen Sie bei einer Veranstaltung über längere Distanzen (bis zu drei Stunden) können Sie auf Wunsch jederzeit den Computer für Sie weiter fahren lassen. Etwa um fix eine Tasse Kaffee zu holen. Jedem Motorsport-Enthusiasten kann ich GTR wärmstens empfehlen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Simbin
Studionote: -
Publisher: 10tacle Studios/EA
Sprache (Handbuch): Deutsch (deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/56/24
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

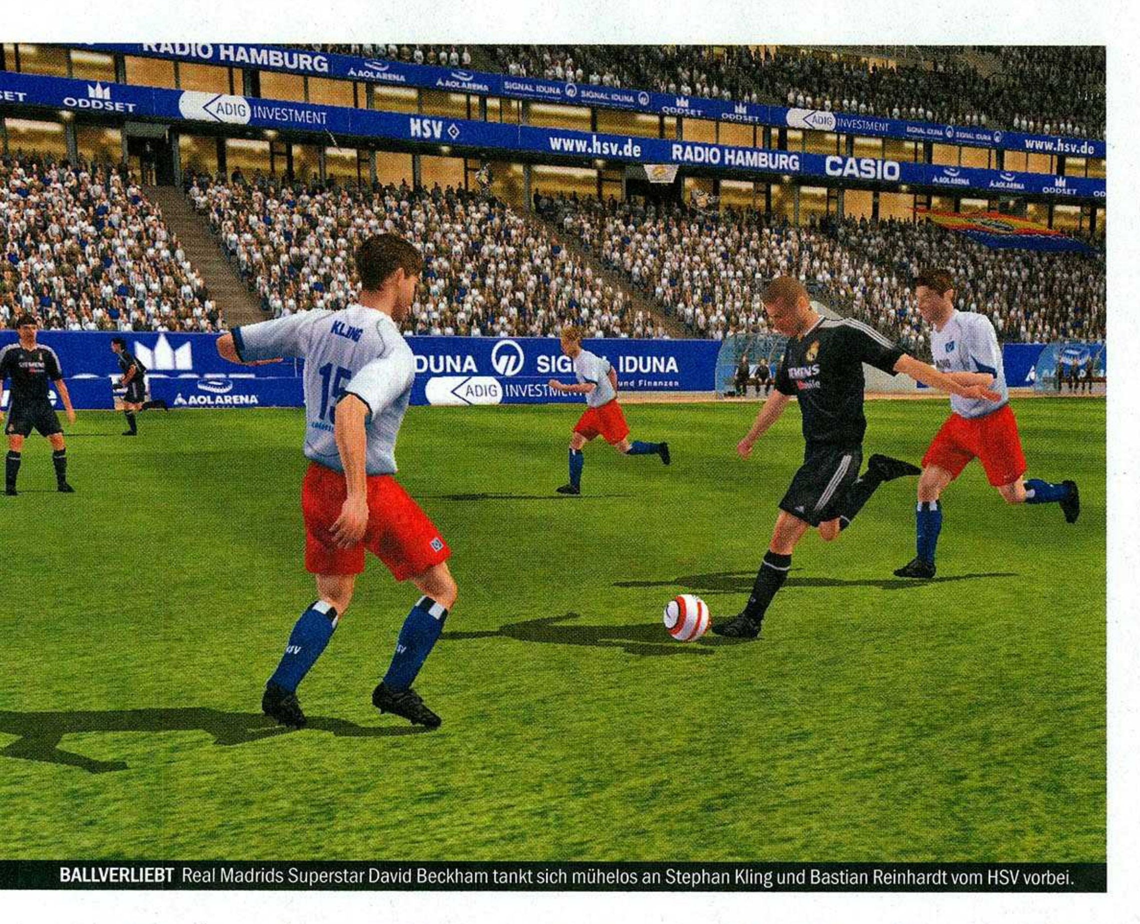
Minimum: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Glaubwürdige Fahrphysik
+ Sehr realistisch nachgebildete Strecken
+ Viele Optionen beim Fahrzeug-Setup
– KI fährt nahezu fehlerfrei
– Leblose Umgebungsgrafik, keine Boxencrews

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
86	Grafik	Befriedigend (79)
	Sound	Sehr gut (90)
	Steuerung	Sehr gut (92)
	Mehrspieler	Gut (85)



BALLVERLIEBT Real Madrids Superstar David Beckham tankt sich mühelos an Stephan Kling und Bastian Reinhardt vom HSV vorbei.

Club Football 2005

Da grübelt der Dauerkartenbesitzer: Codemasters umgarnt Fans von Bayern München oder Borussia Dortmund.

Denn nur diese Bundesligisten bekamen ihr eigenes PC-Spiel spendiert – neben 18 weiteren internationalen Top-Teams wie der AC Milan, Real Madrid oder Manchester United. Die Menüs dieser speziellen Club-Editionen erstrahlen nicht nur in den jeweiligen Vereinsfarben, sondern führen zu exklusiven Fotogalerien und Videoclips, einer umfangreichen Historie, Mannschaftsinfos und natürlich sämtlichen Originaldaten. Herzstück ist folglich der Club-Modus, bei dem Sie Ihr Team eine komplette Saison lang begleiten oder legendäre Pokalfights im Szenarien-Modus nachspielen. Wer darauf keine Lust hat, kann auch Freundschaftsspiele mit den insgesamt 400 im Spiel enthaltenen Vereinen bestreiten – darunter alle Teams der Ersten und Zweiten Bundesliga mit authentischen Spielerdaten. Die originalgetreu nachgebildeten Stadien der 20 Top-Teams sehen hübsch aus, was man vom eigentlichen Spiel nur bedingt behaupten kann. Die Animationen der Fußballer wirken wenig geschmeidig und die größtenteils flummiartige Ballphysik sorgt für unfreiwillig komische Spielzüge, die vom realistischen Kick eines **Pro Evolution Soccer 3** oder **FIFA 2005** weit entfernt sind. Da rettet auch das ordentliche Kommentatoren-Duo Marcel Reif und Paul Breitner nicht mehr viel. (cs)



◀ **FREIE SCHUSSBAHN** Aufgrund der mäßigen Abwehrspieler-Intelligenz dribbelt sich Nürnbergs Vittek locker bis zum Tor durch.

STECKBRIEFE Im Club-Modus finden sich haufenweise Mannschafts- und Spielerinfos zu Ihrem Lieblingsverein. ▶





CLUB FOOTBALL 2005

CA. € 50,-
08.10.2004



CHRISTIAN SAUERTEIG

„Ohne Fan-Bonus so unterhaltsam wie die Bilanz von Borussia Dortmund"

Wer in Bettwäsche von Bayern München oder Borussia Dortmund nächtigt, braucht der Vollständigkeit halber auch die **Club Football 2005**-Edition seines Lieblingsvereins. Gerade das Drumherum, etwa die Videos, ist ein Eldorado. Die sportlichen Leistungen indes reichen nur für einen Platz im Mittelfeld: Für UEFA-Cup-Plätze im Genre bräuchte es eine ordentlichere Ballphysik, weniger abgehackte Spieleranimationen und sehr viel intelligentere Abwehrreihen. Ohne Fan-Bonus in etwa so unterhaltsam wie die BVB-Bilanz.



BENJAMIN BEZOLD

„Club Football 2005? Ich will lieber ‚Glubb Football' 2006!"

Club Football bietet bis auf ein paar Videoclips und Bilder kaum etwas, was es nicht auch bei **FIFA 2005** oder **Pro Evolution Soccer 3** gibt – allerdings bieten Letztere ein sehr viel realistischeres Spielerlebnis. Sollte es jemals eine 1.FC-Nürnberg-Edition geben, dann bitte mit glaubwürdigeren Spieleranimationen sowie einer Ballphysik, die das Leder nicht wie eine Flipperkugel von einem Strafraum zum anderen rollen lässt. Allenfalls die historischen Szenarien machen **Club Football** zu einer schwarz-gelben oder blau-weiß-roten Versuchung.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Codemasters
Studionote: Gut
Publisher: Codemasters
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 4/-/-
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Originaldaten von 400 Vereinen
- + Kurzweiliger Karriere-Modus
- − Hakelige Spieleranimationen
- − Schlimme Ballphysik
- − Ungenaue Steuerung

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
65	Grafik	Befriedigend (77)
	Sound	Gut (80)
	Steuerung	Ausreichend (63)
	Mehrspieler	Ausreichend (65)

NUR WER ALLES GIBT, KANN ALLES FORDERN!

Sei jederzeit bestens informiert.

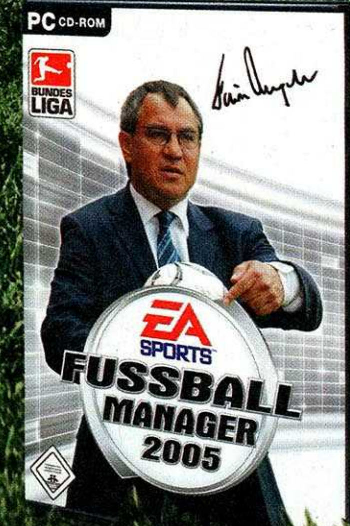
Den Transfermarkt beobachten, einen eigenen Verein gründen oder die Sponsorenverhandlungen führen – ein Manager braucht immer die richtigen Infos zur richtigen Zeit. FUSSBALL MANAGER 2005 – die authentische Management-Simulation.

www.easports.de · www.fm2005.de





PlayStation 2



























HOCH HINAUS Die teils kantige Grafik erinnert nicht nur beim Hochsprung an die Konsolenherkunft des Olympia-Spiels.

SPANNENDES FINISH Per Tastendruck werfen Sie sich nach jedem Leichtathletik-Lauf stilecht über die Ziellinie.

Athens 2004

Dabei sein ist alles: Mit dreimonatiger Verspätung bekommen auch noch PC-Sportler ihr offizielles Olympia-Spiel.

Wie bei der PlayStation-2-Version, die pünktlich im Juni erschien, gehen Sie in 20 Disziplinen an den Start – neben 13 Leichtathletik-Wettbewerben (unter anderem 100-Meter- bis 1.500-Meter-Läufe, Weit- und Hochsprung) und vier Schwimmwettkämpfen sind dies Tontauben- und Bogenschießen sowie Gewichtheben. Im Wettkampf-Modus treten Sie im Zehn- oder Siebenkampf gegen unterschiedlich starke Gegner/innen an. Alternativ stellen Sie sich Ihre eigene Olympiade zusammen. Auf den mitgelieferten Trainings-Modus können Sie angesichts der extrem simplen und idiotensicheren Steuerung getrost verzichten. In der Regel hämmern Sie wie ein Bekloppter abwechselnd auf zwei Pfeil-Tasten Ihrer bemitleidenswerten Tastatur, um Tempo oder Schwung zu generieren. Was anfangs noch ganz spaßig ist, verkommt nach spätestens einer Wohnzimmer-Olympiade zum sehnenscheidengefährdenden Langweiler. Die authentisch nachgebildeten Wettkampfstätten sind genau wie die fiktiven Olympioniken nett anzusehen, kommen aber keinesfalls an den hohen Detailgrad der EA-Sports-Athleten (**FIFA 2005**, **NBA Live 2005**) heran. (cs)

Das sind die drei spaßigsten der insgesamt 20 Disziplinen!

Bogenschießen
Die einzige Disziplin im ganzen Spiel, bei der ein ruhiges Händchen gefragt ist. Fies: Der Wind beeinflusst die Flugbahn.

Schwimmen: 100 Meter Brust
Hier hämmern Sie zwar auch auf Ihre Tastatur ein, müssen allerdings noch im richtigen Moment zum Luftholen auftauchen.

Weitspringen
Ihr Handgelenk malträtieren Sie beim Weitsprung nur drei Sekunden, danach ist exaktes Timing beim Absprung gefragt.









ATHENS 2004
CA. € 45,-
01.10.2004



CHRISTIAN SAUERTEIG

„Mäßiger Olympia-Nachzügler für PC-Athleten"

Auch drei Monate nach Olympia-Ende freue ich mich über das dazugehörige Spiel. Warum die Entwickler so lange dafür gebraucht haben, ist mir angesichts der Tatsache, dass es sich um eine 1:1-Umsetzung der Konsolenversion handelt, jedoch ein Rätsel. Genauso wie die Frage, warum derartige Sportspiele seit C64-Zeiten eine total behämmerte Steuerung haben müssen. **Athens 2004** ist besser als das im Juli veröffentlichte **Sommerspiele**, von einem Podiumsplatz mangels Langzeitmotivation aber genauso weit entfernt wie die deutschen Leichtathleten in Athen.



CHRISTOPH HOLOWATY

„Athens 2004 macht nur im Mehrspieler-Modus richtig Laune."

Schade, dass dem Spiel keine Wund- und Heilsalbe für meine lädierten Gelenke und Sehnenscheiden beiliegt. Wer seine PC-Athleten zu Höchstleistungen treiben möchte, muss krampfähnliche Schmerzen in Fingern und Unterarmen in Kauf nehmen – was sich im dauerhaft öden Solospiel weniger lohnt als im kurzweiligeren Mehrspieler-Modus. Blöd nur, dass ich lediglich gegen einen einzigen menschlichen Kontrahenten antreten darf. Mangels wirklicher Alternativen können frenetische und schmerzerprobte PC-Sportler dennoch aktiv werden.

ZAHLEN UND FAKTEN
Entwickler: Eurocom
Studionote: –
Publisher: Eidos
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 2/-/-
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN
Minimum: 600 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

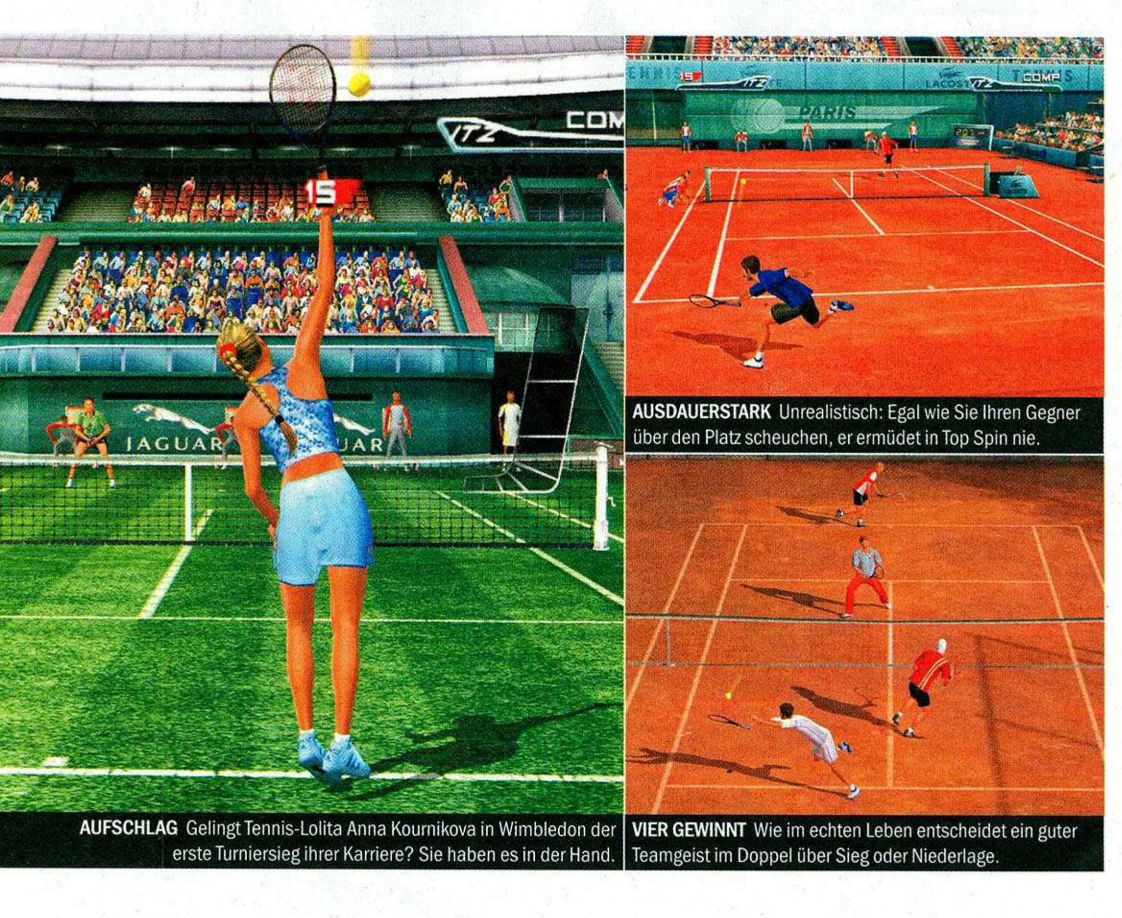
PRO UND CONTRA
+ Originalgetreu nachgebildete Wettkampfstätten
+ Vielzahl an unterschiedlichen Disziplinen
− Stupide Steuerung
− Mäßige Grafik
− Mehrspieler-Modus nur für zwei PC-Sportler

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
64	Grafik	Ausreichend (68)
	Sound	Befriedigend (71)
	Steuerung	Mangelhaft (57)
	Mehrspieler	Ausreichend (69)



REAL
www.gtr-game.com
GameStar
„Für jeden Motorsport-Freund ein gefundenes Fressen. Potenzial: Ausgezeichnet." (Okt. 2004)
gamesweb.com
„Erster Eindruck: Ausgezeichnet! GTR klatscht so ziemlich alles an die Wand, was im Rennspiel-Genre derzeit sein Unwesen treibt." (Sep. 2004)
Computer Bild Spiele
„Ein ähnlich realistisches Rennspiel gab es bisher nicht." (Okt. 2004)
SIMBIN DEVELOPMENT TEAM
10TACLE STUDIOS AG
PC CD-ROM
GTR
FIA GT RACING GAME
GET REAL
AB 4. NOVEMBER IM HANDEL
GTR FIA GT Racing Simulation © 2004 SIMBIN DEVELOPMENT TEAM AB. Published under license by 10tacle studios AG. All rights reserved. Electronic Arts is a registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners. Under the official license of FIA GT. The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation.



AUSDAUERSTARK Unrealistisch: Egal wie Sie Ihren Gegner über den Platz scheuchen, er ermüdet in Top Spin nie.

AUFSCHLAG Gelingt Tennis-Lolita Anna Kournikova in Wimbledon der erste Turniersieg ihrer Karriere? Sie haben es in der Hand.

VIER GEWINNT Wie im echten Leben entscheidet ein guter Teamgeist im Doppel über Sieg oder Niederlage.

Top Spin

Spiel, Satz und Sieg für Atari! Bei dieser Simulation geraten nicht nur Tennis-Cracks ins Schwärmen.

DIE PROFIS

16 Profis stehen in Top Spin zur Wahl. Sebastien Grosjean ist einer davon. Der 26-jährige Franzose belegt momentan Platz 10 der ATP-Weltrangliste.



Das deutsche Tennis findet keinen Weg aus der Krise. Nach der jüngsten Niederlage gegen die Slowakei bleibt unser Davis-Cup-Team zweitklassig und auch bei großen Turnieren scheiterten Nicolas Kiefer, Thomas Haas und Anca Barna dieses Jahr wieder kläglich. Damit ist jetzt Schluss! Denn in **Top Spin** zeigen Sie unseren „Stars", wie man Platz 1 der Weltrangliste erklimmt. Bevor Sie per Tastatur oder Gamepad das Racket schwingen und entscheiden, ob ein Slice, Lob oder Top Spin gespielt wird, erstellen Sie anhand von Schiebereglern einen individuellen Charakter. Soll Ihr Schützling eine Steffi-Graf-Gedächtnisnase oder einen Bierbauch bekommen? Ihrer Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt. Anschließend verbessern Sie bei Trainern die Schlagtechnik und nehmen an Wettbewerben teil. Unschön: Egal ob Sie in Wimbledon oder bei den French Open aufschlagen, die Filzkugel springt auf allen Bodenbelägen fast identisch ab. Geht auf der Tour das Geld zur Neige, versuchen Sie Ihr Glück bei einem Sponsor. Wenn Sie die Aufgaben meistern, beispielsweise eine Reihe von Bällen in vorgegebene Felder schlagen, erhalten Sie nicht nur einen Scheck, sondern werden obendrein neu eingekleidet. Das motiviert zusätzlich und tröstet über die schwache Atmosphäre weg. Auf einen Kommentator wurde nämlich ebenso verzichtet wie auf Emotionen der Protagonisten. Ausraster bei strittigen Entscheidungen à la John McEnroe? Fehlanzeige! Dafür kontrollieren Sie abseits des gelungenen Karriere-Modus einen der 16 – teilweise ehemaligen – Weltklassespieler, darunter Lleyton Hewitt und Martina Hingis (bb)



TOP SPIN
CA. € 45,-
21.10.2004

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Faszinierend, wie die KI im Laufe eines Matches die Spieltaktik umstellt."

Die KI hat mich ganz schön auf Trab gehalten. Ich gewinne den ersten Satz locker mit 6:2 und plötzlich dreht mein Kontrahent auf und setzt mich mit Serve and Volley unter Druck. Dadurch verliert ein Match niemals an Spannung. Denn jeden Augenblick könnte der Gegner wie in der Realität seine Taktik ändern. Alles in allem ist **Top Spin** eine erstklassige Tennissimulation mit Suchtpotenzial geworden. Insbesondere der Mehrspieler-Modus ist eine Wucht. Zu viert an einem Rechner ein Doppel bestreiten macht einfach tierisch Laune.

BENJAMIN BEZOLD



„Nicht nur Tennis-Fanatikern dürfte der spannende Karriere-Modus gefallen."

Endlich brauche ich mir nach Feierabend keine Sorgen mehr um einen Tennisplatz zu machen. Ich spiele einfach **Top Spin**. Das macht fast genauso viel Spaß und obendrein kann ich mir von den Profis noch die eine oder andere technische Feinheit abschauen. Etwa die brachiale Vorhand von Pistol Pete: Diese unterscheidet sich von Sampras' echtem Schlagstil nicht im Geringsten, dermaßen super sind die Animationen geworden. Schade nur, dass es kaum Unterschiede zwischen den einzelnen Bodenbelägen gibt. Dann wäre ich wunschlos glücklich.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Power and Magic Development
Studionote: –
Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 4/4/4
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 4

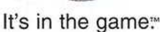
PRO UND CONTRA

- + Spannender Karriere-Modus
- + Individueller Charakter
- + Gute Ballphysik und Steuerung
- − Schwache Atmosphäre
- − Kaum Unterschiede bei Bodenbelägen

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
84	Grafik	Gut (82)
	Sound	Befriedigend (76)
	Steuerung	Gut (85)
	Mehrspieler	Gut (85)



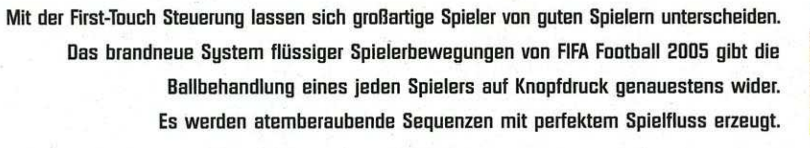




KAMERAS ERFASSEN MEISTENS MEIN GESICHT - ENTSCHEIDEND SIND ABER MEINE FÜSSE.

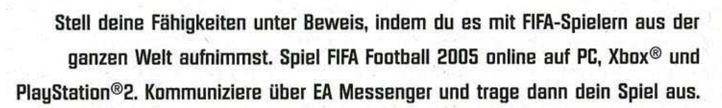
Fernando Morientes

Was macht einen großartigen Spieler aus?
Auf dem Platz geht's nicht um Image,
ein gutes Geschäft oder gutes Aussehen.
Es geht ums Spiel.
Es geht um die perfekte Ballbehandlung!



Mit der First-Touch Steuerung lassen sich großartige Spieler von guten Spielern unterscheiden. Das brandneue System flüssiger Spielerbewegungen von FIFA Football 2005 gibt die Ballbehandlung eines jeden Spielers auf Knopfdruck genauestens wider. Es werden atemberaubende Sequenzen mit perfektem Spielfluss erzeugt.





Stell deine Fähigkeiten unter Beweis, indem du es mit FIFA-Spielern aus der ganzen Welt aufnimmst. Spiel FIFA Football 2005 online auf PC, Xbox® und PlayStation®2. Kommuniziere über EA Messenger und trage dann dein Spiel aus.



Die größere Tiefe des Karriere-Modus von FIFA Football 2005 führt dich durch 15 Spielzeiten im Kampf um Pokale und Trophäen. Wähle Team und Taktik, kaufe und verkaufe Spieler, um deine Mannschaft zu verstärken, und gewinne dein Spiel, wenn es drauf ankommt.









PERFEKTER SPIELFLUSS



www.fifafootball2005.ea.com
www.easports.de



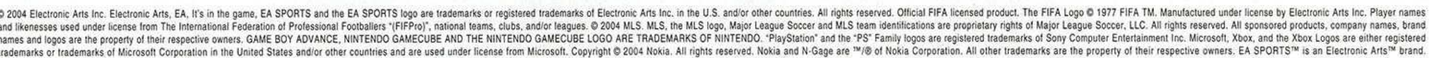













1-ON-1 Die Hinterhof-Duelle machen Laune.

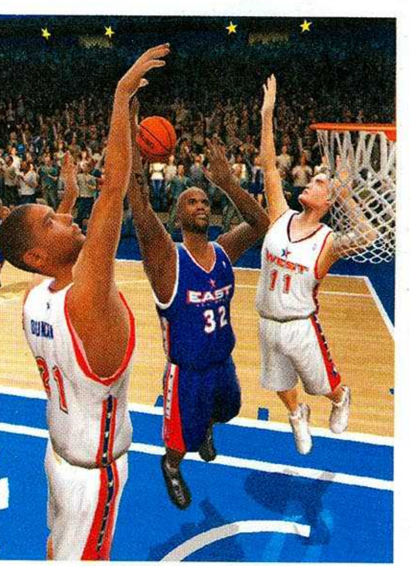
EINGELOCHT Spektakuläre Dunkings sind bei NBA Live an der Tagesordnung.

AUSGETANZT Superstar Scottie Pippen in Aktion.



NBA Live 2005

Ab ins Körbchen: EA Sports konkurrenzlos gute Basketball-Simulation begeistert auch ohne echte Neuerungen.


ERKANNT? Shaquil O'Neal und Kollegen sehen täuschend echt aus.

Beinahe pünktlich zum Start der diesjährigen NBA-Saison am 2. November steht auch das dazugehörige Computerspiel in den Läden. Wie gewohnt inklusive aller Originaldaten der kommenden Spielzeit und der bekannten 3D-Sahne-Grafik des Vorgängers mit butterweichen Animationen, den wohl detailliertesten PC-Sportlern überhaupt und sehenswerten Spiegeleffekten auf dem frisch polierten Parkett. Einzig das Publikum wirkt im Vergleich zu den NBA-Stars nach wie vor etwas platt.

Neuer Spielmodus

Neben den bekannten Trainingsoptionen, Freundschaftsspielen, Turnieren und Multiplayer-Matches ist auch der Dynastie-Modus, bei dem Sie Ihr Team als Trainer und Manager 25 Spielzeiten lang betreuen, mit von der Partie. Hinter dem neuen Menüpunkt „All Star Weekend" versteckt sich nicht nur das Duell der besten West- und Ostküstenspieler, sondern auch ein „3-Point-Shootout" sowie ein extrem spaßiger „Slam Dunk Contest". Dank der verbesserten „Freestyle Air"-Kontrolle sind noch spektakulärere Dunks, Alley-Oops, Tip-Dunks, Tip-Ins oder kraftvollen Monsterblocks möglich. Obacht: Wer alle Funktionen ausreizen möchte, benötigt ein Acht-Tasten-Gamepad. (cs)



NBA LIVE 2005
CA. € 50,-
11.11.2004

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Ein absoluter Pflichtkauf – falls Sie den Vorgänger nicht besitzen."

In Ihrem Schrank steht bereits **NBA Live 2004**? Dann sollten Sie sich gründlich überlegen, ob Ihnen EA Sports' geniales wie innovationsarmes Basketball-Jahresupdate die 50 Euro wirklich wert ist. Es sei denn, Sie bestehen auf das von den witzigen Kommentatoren des US-TV-Senders TNT begleitete All Star Weekend. Die variantenreicheren Dunks, Alley-Oops und Dribblings sind zweifelsohne klasse, in der Hektik des Spiels aber nur bedingt anzuwenden – schließlich geht es immer noch darum, den Ball im Korb zu versenken.

BENJAMIN BEZOLD



„Herzlichen Dunk für den bisher besten Teil der Sportspiel-Serie!"

Normalerweise kassiere ich keine Körbe. Bei **NBA Live 2005** mache ich für die absoluten NBA-Superstars um Shaquil O'Neal oder Scottie Pippen aber gerne eine Ausnahme. Die verbesserte „Freestyle Air"-Kontrolle erlaubt noch spektakulärere Aktionen, für deren korrekte Ausführung es allerdings einiger Trainingseinheiten bedarf. Kein Problem, dass die Entwickler erneut auf einen deutschen Spielkommentar verzichtet haben. An die lustigen NBA-Dauer-Brabbler Marv Albert und Mike Fratello kommt eh keiner ran.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: EA Sports
Studionote: Sehr Gut
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 4/2/2
USK-Alterseinstufung: Ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 1
Spielbar: 1,8 GHz, 512 MByte RAM, Klasse 2
Optimum: 2,6 GHz, 1.024 MByte RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Detailreiche 3D-Grafik
+ Zahlreiche Spielmodi
+ Umfassender Karriere-Modus
+ Leicht zu erlernende Steuerung
– Detailarm gestaltete Zuschauer

PC-GAMES-TESTURTEIL



EINZELSPIELER		
90	Grafik	Sehr Gut (91)
	Sound	Sehr Gut (90)
	Steuerung	Gut (87)
	Mehrspieler	Sehr Gut (92)

LANGEWEILE IST STEREO.
SIEDELN IST EAX.

ÄCHZ

GÄHN

BRUTZEL

SCHMETTER

MARSCHIER

PLÄTSCHER









ZS







Sie wollen nicht nur zuschauen?

Hören Sie mehr, erleben Sie mehr: mit der Sound Blaster Audigy 2 ZS erleben Sie in Spielen, die EAX Advanced HD unterstützen, einen extrem realistischen Raumklang. Spüren Sie den Hammerschlag des Schmieds oder lauschen Sie dem Pfeil des Bogenschützen, wie er die Luft durchschneidet. EAX wird bereits von mehr als 400 Spielen unterstützt. Neugierig geworden?

www.europe.creative.com

Get CREATIVE

PC Games SILBER AWARD 86 12/2004

Tony Hawk's

Underground 2 | „Diese jungen Leute ...", werden Ältere abfällig murmeln und den Kopf schütteln: Hier skaten Radaubrüder ganze Städte in Grund und Boden.

Ein Kleinbus hält quietschend inmitten der Halfpipe. Der Skater, der nicht mit dem plötzlichen Verkehrsaufkommen gerechnet hat, klatscht gegen die Fahrertür. Als er wieder zu sich kommt, findet er sich mit seinen Kumpels in dem Wagen wieder – von Männern mit Masken entführt. Bei den Kidnappern handelt es sich um jene Truppe, die in der MTV-Sendung **Jackass** regelmäßig die ältere Generation in ihrer Befürchtung bestätigt, dass die heutige Jugend den Untergang der Zivilisation einleitet. Chefblödler Bam Margera erklärt, was Sache ist. Er habe vor, mit zwei Teams auf eine World Destruction Tour zu gehen. Sie nehmen als Amateur in Tony Hawk's Team an dem Wettkampf teil, der seinem Namen alle Ehre macht: Städte wie Barcelona, Berlin und New Orleans gleichen nach Ihrem Besuch einem Kriegsschauplatz.

Welt-Zerstörungs-Tour

Bevor Sie sich unter Leute wagen, üben Sie den Umgang mit dem Skateboard in einer Trainingshalle. In diesem Tutorial informiert Tony unter anderem über den neuen Fokus-Modus: Wer trickst, lässt einen Spezialbalken anschwellen, bis dieser leuchtet. Dann verlangsamt ein Knopfdruck die Zeit, was Einsteigern beim Timen heikler Stunts hilft. Der Slow-Motion-Effekt bleibt bestehen, solange Sie Kunststücke vollführen: an Kanten schlittern, über Geländer hopsen, Drehungen in der Luft. Sobald Sie das Skater-ABC intus haben, geht's auf nach Boston, wo Sie in einem fein abgesteck-



GASTSTAR MIT GETUNTEM SKATEBOARD Jackass-Mitglied Steve-O auf einem mechanischen Stier. Es ist ein wahres Kunststück, das Gleichgewicht länger zu halten ...

BEVORSTEHENDES BAD Wer sich verdrückt, fliegt vom Geländer ins Meer und wird automatisch wieder an einen sicheren Ort zum Weiterfahren platziert.

Voll verrückt, der neue Tony

Der Humor von Underground 2 ist Geschmackssache – drei Beispiele.



Wutausbruch
Wer nach einem Sturz auf die Tasten hämmert, provoziert einen Tobsuchtsanfall, unter dem vor allem das Skateboard leidet ... Dafür winken Zusatzpunkte!

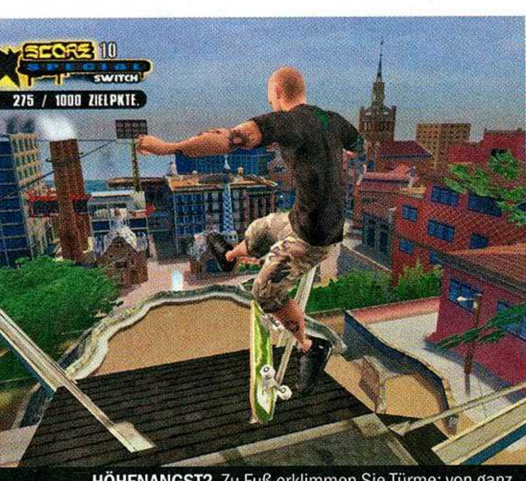
Schadenfreude
Wenn Sie den Stier aus dem Käfig befreien, startet dieser eine haarsträubende Verfolgungsjagd, unter der vor allem ein Pantomime leidet ...

Verkehrsrowdy
Sie fahren nicht nur Skateboards, sondern auch getunte Eigenkreationen, unter denen vor allem andere Verkehrsteilnehmer leiden ...

ten Areal die Sau rauslassen. Die Ziele umfassen unter anderem die Enthauptung von Statuen: Anlauf nehmen, über die Statue springen und Skateboard im richtigen Moment als Vorschlaghammer einsetzen. Auch darüber, dass Sie bestimmte Wände mit Graffiti besprühen, wird sich die Stadtverwaltung nicht freuen. Nach getaner Arbeit bekommen Sie Punkte, bis das nächste Gebiet zugänglich ist: Barcelona. Auch hier haben Sie nichts als Unsinn im Kopf. Am Marktplatz bewerfen Sie einen Stier mit Tomaten. Der bricht in seiner Wut aus dem Käfig aus, hetzt durch die Straßen, lässt Türme einstürzen und Autos Feuer fangen. Solche Szenen beobachten Sie in Zwischensequenzen, danach rutscht die Kamera wieder hinter Ihre Figur. Daraus entsteht ein neues Ziel: Wer sich vom Stier rammen lässt, verdient weitere Punkte.

Viel zu entdecken

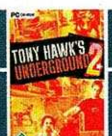
Regelmäßig lohnt es sich, das Skateboard unter den Arm zu klemmen. Zu Fuß klettern Sie an Leitern und Röhren nach oben und erreichen Orte, an denen sich Überraschungsgäste verstecken. Charaktere wie Steve-O, ebenfalls Mitglied der **Jackass**-Mannschaft, werden spielbar: Sein fahrbarer Untersatz gleicht jedoch nur entfernt einem Skateboard, sondern vielmehr einem Bullen, dessen heftige Beschleunigung die Vermutung nahe legt, dass sich im Innern ein Raketenantrieb verbirgt. Es sind so viele Geheimnisse in den hübsch designten Städten versteckt, dass deren Erkundung ebenso viel Freude bereitet wie die Jagd nach Highscores. Doch vielleicht können Sie mit dem neumodischen Underground-Modus nichts anfangen. Dann werden Sie sich freuen zu hören, dass zudem die Klassik-Variante zugänglich ist: Hier besuchen Sie neben den neuen Örtlichkeiten auch Levels, die schon in den Vorgängern befahren wurden, etwa das Schulgelände. Unter Zeitdruck lösen Sie dort Aufgaben, die Sie aus alten **Tony**-Teilen kennen: eine bestimmte Punktzahl erreichen, fünf Buchstaben einsammeln, das versteckte Tape finden. Zuletzt ein wichtiger Hinweis: Weil es sich um eine Konsolenumsetzung handelt, ist Spielen mit der Tastatur wegen der vielen Tastenkombinationen der schnellste Weg ins Irrenhaus. Kaufen Sie sich ein Gamepad. (tw)



HÖHENANGST? Zu Fuß erklimmen Sie Türme; von ganz oben starten Sie waghalsige Skateboard-Aktionen.



HOCH HINAUS Halfpipes und Schrägen stehen überall in den Levels herum und erlauben die Durchführung cooler Stunts.



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
CA. € 35,-
21.10.2004

THOMAS WEISS 

„Ein herausfordernder, teils verwirrender Hürdenlauf für fingerfertige Perfektionisten"

Der Multiplikator zeigt 20. Jetzt bloß nicht das Gleichgewicht verlieren! Während mein Skater am Geländer balanciert, schiebe ich einen empfindlichen Regler sachte hin und her. **Tony Hawk**-Spieler kennen dieses Gefühl: Je länger die Kunststückchen-Kette, desto größer die Schweißperlen auf der Stirn – und der Spaß, ein Gamepad vorausgesetzt. Highlight Nummer zwei neben der Jagd nach Punktezahlen: der Story-Modus. Mein Schweinehund freut sich über herrlich abgedrehte Zerstörungsmissionen! Geärgert habe ich mich dabei nur über die ungenauen Zielangaben in Form von Standbildern mit Text. Ein Miniradar wäre gut gewesen.

CHRISTIAN SAUERTEIG 

„Für Einsteiger der Skater-Himmel, doch Tony-Kenner grüßen das Murmeltier."

Mit welcher Regelmäßigkeit Neversoft ein **Tony**-Update veröffentlicht, hat schon EA-Sports-Charakter. Entsprechend winzig die Änderungen: Wer die Vorgänger gespielt hat, hüpft mit schlafwandlerischer Sicherheit über die gefährlichsten Häuserschluchten. Richtig neu ist abgesehen von Feinheiten beim Skaten nur der Story-Modus: Als Lausebengel erschrecke ich Passanten, indem ich sie mit Shrimps bewerfe; dann folgen Zwischensequenzen, in denen sich die **Jackass**-Truppe Tennisbälle in den Schoß feuert und ächzend zusammenbricht. Fans der MTV-Sendung werden über diese gelungene Interpretation herzlich lachen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Neversoft
Studionote: Gut
Publisher: Activision
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- ⊞ Gewohnt perfektes Fahrgefühl
- ⊞ Schön verrückter Story-Modus
- ⊞ Spannende Highscore-Jagden
- ⊟ Wenig Änderungen zum Vorgänger
- ⊟ Verwirrende Level-Ziele

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
86	Grafik	Gut (82)
	Sound	Sehr gut (90)
	Steuerung	Sehr gut (90)
	Mehrspieler	Befriedigend (72)



Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, der aktuellen Wertung und dem derzeitigen Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von A wie Adventure bis W wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.

STRATEGIE
ECHTZEIT-STRATEGIE

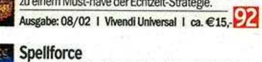




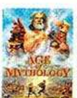
vvorgestellt von Petra Fröhlich



Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspieler-Modus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have der Echtzeit-Strategie.
Ausgabe: 08/02 I Vivendi Universal I ca. €15,- 92




Spellforce
Spellforce zeigt, wie's geht: Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Zu den weiteren Pluspunkten zählen Storyverlauf und Bedienung sowie die hervorragende Grafik.
Ausgabe: 01/04 I Jowood I ca. € 50,- 90



Age of Mythology
Auch nach 2 Jahren gehört der dritte Part der **Age**-Reihe immer noch zu den Toptiteln des Genres. Zwar nicht so innovativ wie **Warcraft**, aber Solo-Kampagne wie Mehrspieler-Modus sind brillant.
Ausgabe: 12/02 I Microsoft I ca. € 45,- 87



Dawn of War
Die Solo-Kampagne von **Dawn of War** ist mit nur elf relativ ähnlich aufgebauten Missionen keine Meisterleistung. Dafür sind Grafik, Sound, Steuerung und Mehrspielermodus auf allerhöchstem Niveau.
Ausgabe: 11/04 I THQ I ca. € 45,- 85



C&C Generäle
Spielerisch ist **Generäle** der bislang beste **Command & Conquer**-Teil, keiner der Vorgänger war so gut balanciert. Leider fehlen die genialen Videosequenzen der Vorgänger, es gibt nur Cutscenes in Spielgrafik.
Ausgabe: 10/03 I Electronic Arts I ca. € 50,- 85

STRATEGIE
AUFBAU-STRATEGIE




vorgestellt von Petra Fröhlich



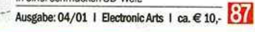
Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 I Electronic Arts I ca. € 50,- 90



Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im legendären Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 I Electronic Arts I ca. € 45,- 89



Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 I Electronic Arts I ca. € 10,- 87



NEUZUGANG

Rollercoaster Tycoon 3
Der dritte Teil der Freizeitpark-Simulation begeistert mit schicker 3D-Grafik. Mittels Coaster-Cam dürfen Sie erstmals in Ihren selbstkreierten Attraktionen mitfahren. Enorme Spieltiefe, viel Abwechslung.
Ausgabe: 12/04 I Atari I ca. € 45,- 86




Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 I Take 2 I ca. € 30,- 85

STRATEGIE
RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Fröhlich

Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 I Atari I ca. € 30,- 85

Rome: Total War
Der neueste Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.
Ausgabe: 11/04 I Activision I ca. € 50,- 84

Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die **Add-ons** im Internet.
Ausgabe: 08/02 I Take 2 I ca. € 15,- 84

Etherlords
Zwar steht der Nachfolger schon in den Startlöchern, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Rundenstrategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 I Jowood I ca. € 10,- 82

Heroes of Might & Magic 4
Hersteller New World Computing versorgt seinen Rundenstrategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.
Ausgabe: 06/02 I Atari I ca. € 30,- 81

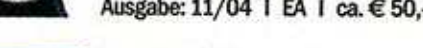
STRATEGIE
WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN



vorgestellt von Christian Sauerteig



Fußballmanager 2005
Der neue **FM 2005** marschiert dank verbesserter Menüführung, Unmengen von Originaldaten, tollen 3D-Szenen und dem „Create a Club"-Modus souverän an die Spitze der Wirtschaftssimulationen.
Ausgabe: 11/04 I EA I ca. € 50,- 90




Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 I Take 2 I ca. € 50,- 89



Fußballmanager 2004
Im Genrevergleich punktet der **FM** mit authentischer Atmosphäre aufgrund der Lizenzen für Vereins- und Nationalmannschaften sowie der **FIFA 2004**-Engine. Auch die Menüs wurden vereinfacht.
Ausgabe: 01/04 I Electronic Arts I ca. € 50,- 87



Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch als Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 I Jowood I ca. € 30,- 86



Patrizier 2
Stechen Sie in See mit dem Nachfolger eines legendären Spiels: klassische Wirtschaftssimulation mit viel Flair, schicker Grafik und genügend Tiefgang für viele Monate Spielspaß.
Ausgabe: 02/01 I Atari I ca. € 15,- 85

STRATEGIE
TAKTIK-SPIELE




vorgestellt von Christoph Holowaty



Codename: Panzers
Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und langatmig sind, der muss sich **Panzers** kaufen.
Ausgabe: 07/04 I CDV I ca. € 45,- 93



Soldiers: Heroes of WWII
Nerven wie Drahtseile brauchen Sie als **Soldiers**-Spieler: Trotz hohem Schwierigkeitsgrad fesselt der **Commandos-/Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.
Ausgabe: 09/04 I Codemasters I ca. € 50,- 86



Full Spectrum Warrior
Sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist in Wirklichkeit aber ein waschechtes, extrem realistisches Taktikspiel. Einziger Nachteil ist der hohe Schwierigkeitsgrad – Speicherpunkte bei einem Taktikspiel nerven!
Ausgabe: 11/04 I THQ I ca. € 45,- 85



Desperados
Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.
Ausgabe: 06/01 I Atari I ca. € 15,- 83

NEUZUGANG



Nexus: The Jupiter Incident
Weltraumschlachten wie im Kino: In **Nexus** lenkt man eine kleine Flotte von Raumschiffen durch optisch eindrucksvolle Taktik-Gefechte. Spaßig: Zwischen den Missionen kann man seine Schiffe aufrüsten.
Ausgabe: 12/04 I Vivendi I ca. € 50,- 82

ACTION
EGO-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding

NEUZUGANG

Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und sichert sich zu Recht den Titel „bester Ego-Shooter aller Zeiten". Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert Hochspannung für rund 20 Stunden.
Ausgabe: 12/04 I Vivendi Universal I ca. € 50,- 96

Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und scheußlichen Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.
Ausgabe: 05/04 I Ubisoft I ca. € 50,- 92

Doom 3
Doom 3 reiht sich wegen fehlender Abwechslung knapp hinter **Far Cry (dt.)** ein. Für Grusel-Freunde ist der Shooter das Paradies: Non-Stop-Schockeffekte lassen Ihnen dank der Edel-Grafik die Nackenhaare aufstehen.
Ausgabe: 10/04 I Activision I ca. € 45,- 90

Jedi Knight: Jedi Academy
In **Jedi Academy** sind die Kämpfe mit der kultigen Jediwaffe noch besser als im schon sehr guten Vorgänger. Die dichte **Star Wars**-Atmosphäre und die spannenden Missionen machen es zur Ego-Shooter-Referenz.
Ausgabe: 10/03 I Activision I ca. € 50,- 88



No One Lives Forever 2
Cate Archer ist das weibliche Gegenstück zu James Bond. Ihr Ego-Shooter spielt sich mit Taktik-Elementen, zahlreichen überraschenden Einlagen und 60er-Jahre-Stil besonders abwechslungsreich.
Ausgabe: 12/02 I Vivendi Universal I ca. € 12,- 86

ACTION
TAKTIK-SHOOTER



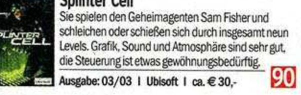




vorgestellt von Benjamin Bezold




Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Sam Fisher schleicht endlich wieder – und das besser denn je: acht Einzelspieler-Missionen, atmosphärisches Design, atemlose Spannung! Gelungen: der innovative Multiplayer-Part für zwei Teams.
Ausgabe: 05/04 I Ubisoft I ca. € 50,- 90

Splinter Cell
Sie spielen den Geheimagenten Sam Fisher und schleichen oder schießen sich durch insgesamt neun Levels. Grafik, Sound und Atmosphäre sind sehr gut, die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.
Ausgabe: 03/03 I Ubisoft I ca. € 30,- 90



Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 I Eidos I ca. € 45,- 88



Raven Shield
Der Antiterrorpakt auf dem Bildschirm: Acht Spezialisten kämpfen um Gebäude, Geiseln und den Frieden. Spannender Shooter, bei dem Teammanagement und Vorausplanung groß geschrieben werden.
Ausgabe: 04/03 I Ubisoft I ca. € 30,- 86



Metal Gear Solid 2: Substance
Der direkte **Splinter Cell**-Konkurrent wird – unglaublich, aber wahr – vorzugsweise per Gamepad gespielt. Konami zeigt nun auch auf dem PC, wie komplexe Spiele und einfache Bedienung vereinbar sind.
Ausgabe: 04/03 I Konami I ca. € 30,- 86

ACTION
MULTIPLAYER-SHOOTER



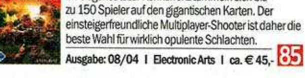
vorgestellt von Dirk Gooding



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann. UT 2004 (dt.) ist der neue Multiplayer-König.
Ausgabe: 05/04 I Atari I ca. € 50,- 89



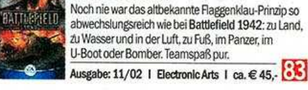
Battlefield Vietnam
Toppt selbst den exquisiten Vorgänger **Battlefield 1942**: In Vietnam erwarten Sie sinnvolle Detail-Verbesserungen, gepaart mit aufpolierter Grafik. Magischer Moment: der Hubschrauberanflug inklusive Walkürenritt.
Ausgabe: 05/04 I Electronics Arts I ca. € 50,- 88

Joint Operations
Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.
Ausgabe: 08/04 I Electronic Arts I ca. € 45,- 85



Counter-Strike: Condition Zero
Der Singleplayer-Modus ist bestenfalls eine nette Zugabe. Ein Grafik-Update und die verbesserte KI machen diese Version dennoch zur besten Wahl. Das beste: Der Multiplayer-Part ist voll abwärts-kompatibel.
Ausgabe: 05/04 I Vivendi Universal I ca. € 30,- 85

Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Land, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder Bomber. Teamspaß pur.
Ausgabe: 11/02 I Electronic Arts I ca. € 45,- 83

ACTION
ACTION-ADVENTURES



vorgestellt von Thomas Weiß



GTA Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslunsgreicher als **GTA 3**!

Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 40,- **91**

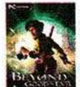
Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: Nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.

Ausgabe: 12/03 | Take 2 | ca. € 50,- **89**



Prince of Persia
Die Neuauflage hat das Zeug zum Hit: Die grandiose Steuerung ermöglicht coole Bewegungen, das Rückspul-Feature sorgt für ein frisches Spielgefühl, und auch optisch ist **Prince of Persia: Sands of Time** auf der Höhe der Zeit.

Ausgabe: 01/04 | Ubisoft | ca. € 45,- **88**



Beyond Good & Evil
Quietschbunt ist das neue Spiel der **Rayman-Macher** – hinter der Comic-Fassade verbirgt sich aber eine spannende Verschwörungs-Story, die sowohl optisch ansprechend als auch spielerisch fordernd umgesetzt wurde.

Ausgabe: 02/04 | Ubisoft | ca. € 45,- **87**



Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie **Der Pate** oder **Goodfellas** stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. **Mafia** ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon **GTA 3** mochten.

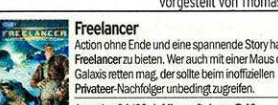
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 25,- **86**

ACTION
SCI-FI-ACTION





vorgestellt von Thomas Weiß



Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer auch mit einer Maus die Galaxis retten mag, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.

Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 40,- **86**



Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.

Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 20,- **84**



Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.

Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- **84**



Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.

Ausgabe: 11/03 | THQ | ca. € 50,- **84**



Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.

Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 10,- **80**

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN

vorgestellt von Benjamin Bezold

Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zum guten Spiel.

Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- **88**

Comanche 4
Nur mit zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende und actiongeladene Weise.

Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- **83**

B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In B-17 übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.

Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- **82**

Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die Special Edition der Panzer-Simulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.

Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 25,- **80**

IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.

Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- **77**

ABENTEUER
ADVENTURES

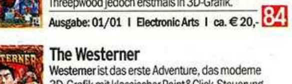


vorgestellt von Benjamin Bezold



Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.

Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- **84**



The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.

Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow | ca. € 40,- **83**



Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.

Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 30,- **83**



The Moment of Silence
Die exzellente Hintergrundgeschichte und die großartigen Synchronsprecher katapultieren **The Moment of Silence** in die Liste der besten fünf Adventures. Größter Schwachpunkt: die hakelige Steuerung.

Ausgabe: 11/04 | dtp | ca. € 45,- **81**



Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele
Klassisches Point&Click-Adventure für Freunde wohliger Gruselschauer: Begleiten Sie Samuel Gordon durch das Schloss Black Mirror und lüften Sie das Geheimnis seiner Vorfahren.

Ausgabe: 05/04 | dtp | ca. € 40,- **81**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß



Knights of the Old Republic
Unsere neue Rollenspielreferenz macht fast alles richtig – einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.

Ausgabe: 01/04 | Activision | ca. € 45,- **92**



Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.

Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 40,- **91**



Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit - für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion.

Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 30,- **91**



Baldur's Gate 2
Eine tolle Story und viele Quests zeichnen **Baldur's Gate 2** aus. In dem technisch veralteten Meisterwerk werden echte Rollenspieler aber die Handlungsfreiheit eines **Icewind Dale 2** vermissen.

Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 20,- **89**



Gothic
Da **Gothic** noch immer gut aussieht und wie der Nachfolger eine gute, dichte Handlung vorweisen kann, darf jeder Rollenspieler und Abenteurer bedenkenlos zugreifen – 10 Euro sind hierfür quasi geschenkt!

Ausgabe: 03/02 | Shoebox | ca. € 10,- **85**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE



vorgestellt von Thomas Weiß

Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspiel-Anfänger gut geeignet.

Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 30,- **88**

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.

Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca.€ 13,- **86**

Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.

Ausgabe: 03/04 | Take 2 | ca. € 35,- **85**

Vampire: Die Maskerade
In **Vampire: Die Maskerade** spielen Sie die schaurig-schöne Geschichte des Vampirs Christof nach. Grafik, Sound und Leveldesign sind exzellent, auch die Charakter-Entwicklung bietet viele Möglichkeiten.

Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 7,- **81**

Temple of Elemental Evil
Nach 17 Jahren erscheint eine Greyhawk-Umsetzung: **Temple of Elemental Evil** kränkelt zwar am zu kampflastigen Gameplay, ist aber ähnlich komplex wie die Pen-&-Paper-Vorlage und noch dazu grafisch wundervoll.

Ausgabe: 12/03 | Atari | ca. € 45,- **79**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE

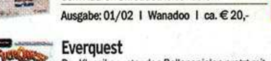


vorgestellt von Thomas Weiß



Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: Unbedingt zusammen mit dem Add-on **Shrouded Isles** kaufen!

Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 20,- **84**





Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit riesiger Spielwelt. Knifflige Charakter-Entwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.

Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 40,- **80**



Anarchy Online
Science-Fiction-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich mit monatlichen Events, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen, vom Rest der Online-Rollenspiele ab.

Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 45,- **79**



Star Wars Galaxies
Der Einstieg ins erste Online-**Star Wars**-Universum fällt schwer – schuld ist vor allem das unübersichtliche Interface. Beißt man sich aber durch, wird man mit grandiosem **Star Wars**-Flair und -Landschaften belohnt.

Ausgabe: 09/03 | Lucas Arts | ca. € 55,- **78**



Eve Online
Weltraum-Action in einem riesigen Universum. 5.000 Sternensysteme warten auf Kämpfer, Händler und Fabrikanten, die gemeinsam oder in Konkurrenz mit 100.000 Mitspielern ihr Glück machen wollen.

Ausgabe: 08/03 | THQ | ca. € 45,- **77**



SPORT
SPORT-SIMULATIONEN

vorgestellt von Benjamin Bezold

Tiger Woods PGA Tour 2005
Das aktuelle Tiger Woods ist alles andere als ein müder Aufguss des Vorgängers. Dank dem Editor Game Face 2 können Sie Ihr eigenes Abbild ins Spiel importieren, neue Spielmodi runden das Ganze ab.

Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 45 **89**

Tiger Woods PGA Tour 2004
Die 2004er-Fassung begeistert durch individuelle Spieler-Erstellung und eine Vielzahl neuer Turniere – dadurch gewinnt die Karriere an Spieltiefe. ein Geheimtipp für Sparfüchse.

Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 15,- **87**

Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten zu nutzen, das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.

Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 40, **85**

Links LS 2003
Fotorealistisch sind die Grafiken, leider auch genauso leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.

Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 30,- **84**



NEUZUGANG

Top Spin
Wer nicht mit einem der 16 Profis aufschlägt, spielt in der motivierenden Kampagne seinen Charakter an die Weltspitze. Steuerung, Ballphysik und Grafik sind gelungen. Nur die Atmosphäre schwächelt.

Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 45,- **84**

SPORT
FUSSBALLSPIELE



vorgestellt von Christian Sauerteig



Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen **Pro Evolution Soccer 3** zur Nummer 1 des Fußballs. Auch Profis werden hier ihren Spaß haben.

Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 35,- **88**



FIFA Football 2005
Mit einer leicht modifizierten Steuerung, Unmengen an Originaldaten sowie der bekanntermaßen guten Grafik verwöhnt **FIFA** zwar jedes Fußballerherz, kann jedoch nicht an **Pro Evolution Soccer 3** vorbeiziehen.

Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 50, **84**



Euro 2004
Meisterschafts-Flair total bietet **Euro 2004**: Neben dem verbesserten Off-the-Ball-System glänzt vor allem das innovative Moralsystem. Die exzellente Grafik trägt viel zur Atmosphäre bei.

Ausgabe: 06/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- **80**

FIFA Football 2004
Dank überarbeiteter Ballphysik und besserer KI gelingt EA Sports mit **FIFA 2004** die erste echte Fußballsimulation. Profis werden nicht ganz so gefordert wie in **PES 3**, dafür gibt es einen Online-Modus.

Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- **79**



FIFA Football 2003
Neben der frischen Grafik wurde **FIFA 2003** ein neues Passsystem spendiert, das mehr Freiheit beim Spielaufbau lässt. Etwas mehr Simulationselemente, aber weit von neueren **FIFA**-Sprösslingen entfernt.

Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 45, **75**

SPORT
AMERICAN SPORTS

vorgestellt von Heinrich Lehnhardt

NEUZUGANG

NBA Live 2005
Neben gewohnt guter Grafik erwarten Sie in **NBA Live 2005** variantenreichere Dribblings, Dunks oder Alley-Oops. Außerdem überzeugt der neue „All Star Weekend"-Modus mit Slam-Dunk-Wettbewerb.

Ausgabe: 12/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- **90**

Madden NFL 2004
Madden NFL 2004 glänzt durch innovative Features, etwa den neuen Besitzer-Modus, in dem Sie sich als Manager um den Verein kümmern. Auch die Playmaker-Control erweist sich schnell als praktische Erweiterung.

Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 20,- **90**

NHL Hockey 2004
Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität wird jetzt der Körpereinsatz und präzises Passspiel betont.

Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- **88**

NBA Live 2004
Stärkere Verteidiger schaffen jetzt häufiger Steals und arbeiten geschickt im Team. Dank „Off the Ball"-System können Sie dem allerdings durchdachte Spielzüge entgegensetzen.

Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- **87**

NHL Hockey 2005
Schlechter als der Vorgänger: Zwar wird man in **NHL 2005** mit besserer Grafik, neuen Teams und klügerer KI verwöhnt, allerdings ist die Steuerung verkompliziert und das Spieltempo erhöht worden. Schade.

Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 50, **86**

SPORT
MOTORSPORT

vorgestellt von Christian Sauerteig

DTM Race Driver 2
Kein anderes Rennspiel kann es mit dieser Vielfalt aufnehmen: Spiel-Modi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.

Ausgabe: 06/03 | Codemasters | ca. e 45,- **90**



Colin McRae Rally 2005
Dank neuem Karriere-Modus, detaillierten Schadensmodellen und astreiner Fahrphysik schliddert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 2 der Motorsport-Charts.

Ausgabe: 11/04 | Codemasters | ca. € 45,- **89**



DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.

Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 40,- **89**



Colin McRae Rally 4
Warum nicht gleich so: **Colin 4** hat alles, was Teil 3 fehlte. So sind jetzt deutlich mehr Meisterschaften und Einzelrennvarianten, eine größere Zahl von Autos und endlich wieder ein LAN- und Online-Part enthalten.

Ausgabe: 04/04 | Codemasters | ca. € 45,- **88**

NEUZUGANG

GTR
Das realistischste Rennspiel aller Zeiten kommt aus Schweden. **GTR** simuliert akkurat die FIA GT-Serie. Fahrphysik und Tuning-Optionen sind vom Feinsten. Die Gegner-KI könnte einen Gang zuschalten.

Ausgabe: 12/04 | 10tacel | ca. € 45,- **86**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL



vorgestellt von Christian Sauerteig

NEUZUGANG

Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Storymodus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.

Ausgabe: 12/04 | Activision | ca. € 35,- **86**

Need for Speed: Underground
Schneller geht's kaum: Die Grafik in **Underground** vermittelt das überwältigendste Geschwindigkeitsgefühl. Noch dazu ist wieder ein Karriere-Modus enthalten – für Arcade-Rennspieler erste Wahl.

Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- **86**

Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat seiner **Pro Skater**-Reihe mit einem kräftig überarbeiteten Karrieremodus frischen Wind verliehen. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** extrem spassig.

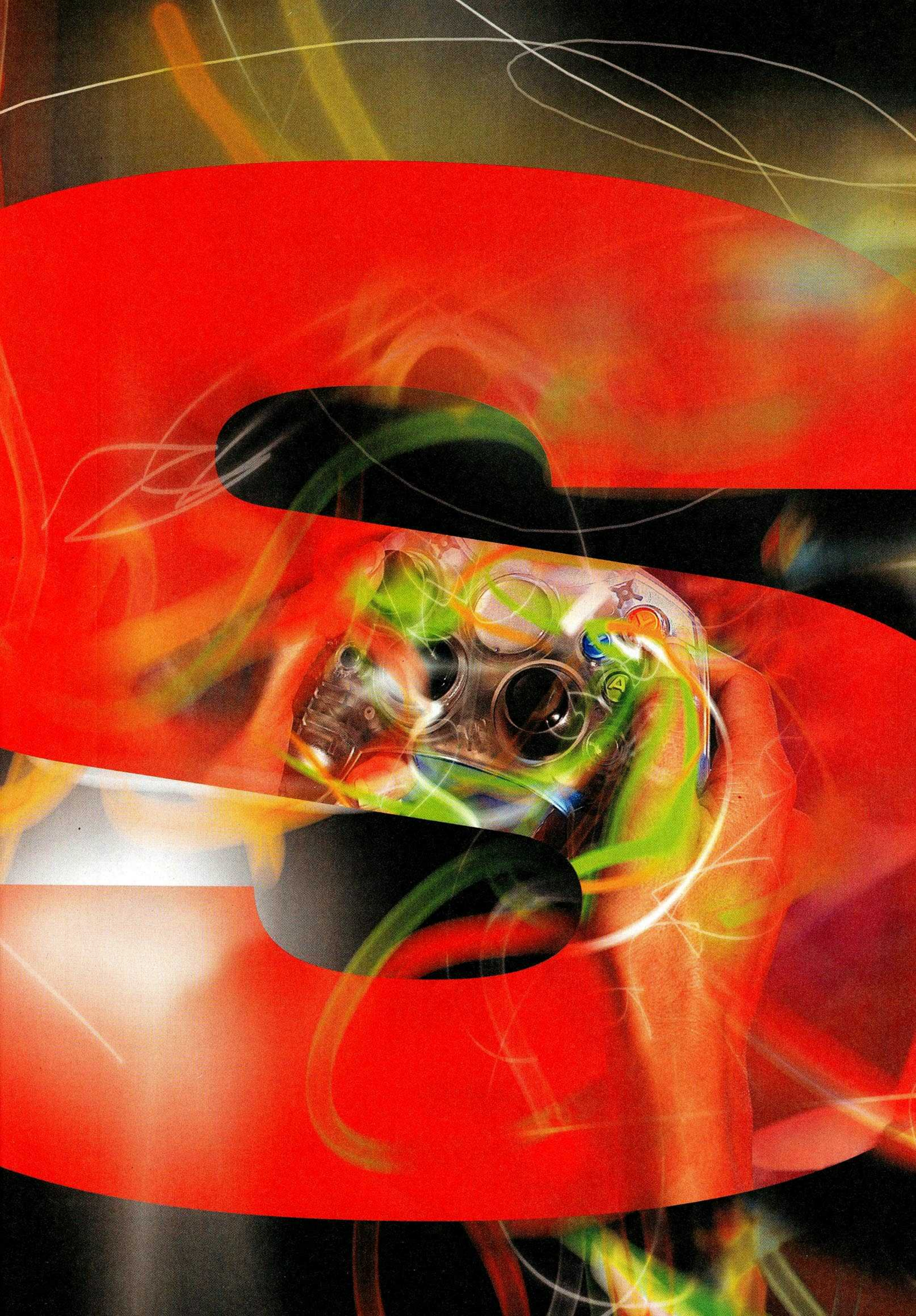
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | ca. € 40,- **84**

Midnight Club 2
Ein vergleichbares „Freie Fahrt"-Erlebnis war bislang nur aus **Vice City** bekannt und ist für ein Rennspiel revolutionär. Zudem können Sie sich auf das grandiose Fahrgefühl freuen. Einziger Kritikpunkt: mangelnde Spieltiefe.

Ausgabe: 09/03 | Take 2 | ca. € 45,- **83**

Rallisport Challenge
50 Strecken und 27 Autos stehen für die Gebirgsmeisterschaften, konventionelle Rallyes, Rallye-Cross-Events und Eisrennen zur Verfügung. Die spektakuläre Grafik macht daraus ein Fest für Rallye-Sportler.

Ausgabe: 01/03 | Microsoft | ca. € 30,- **83**




Jackie Brown
Zum Beispiel Quentin Tarantino's Kultklassiker
Jackie Brown. In voller Länge. Auf DVD. Einfach so.
Als Beilage in Ihrem neuen Entertainment-Magazin.

DIE BESTEN FILME

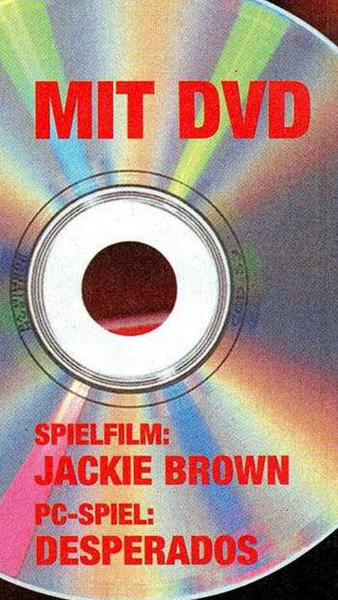

DIE COOLSTE TECHNIK
Jeden Monat alles über
den Digital Lifestyle von heute:
Home Entertainment,
Digital Foto & Video,
Handy, Heimkino,
PC, MP3, PDA.

SFT – SPIELE FILME TECHNIK



JETZT NEU AM KIOSK FÜR NUR

1,99 €



ENTERTAINMENT HOCH DREI

PRAXIS

PC GAMES HILFT

DIE HIGHLIGHTS DIESER AUSGABE

Rome: Total War

„Im Dreieck, im Quadrat!", wer kennt sie nicht, die berühmten Aufstellungen der alten Römer. Wie Sie das im Spiel umsetzen, erfahren Sie ab **Seite 176**, Tuning-Tipps für römische Feldherren ab **Seite 198**.



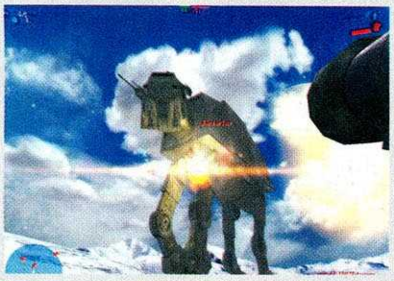
Call of Duty (dt.): United Offensive

Sie brauchen schon einen kühlen Kopf, um in den hitzigen Gefechten des Zweiten Weltkriegs zu überleben – und natürlich unsere Komplettlösung und die Tuning-Tipps ... mehr dazu ab **Seite 170.**



Star Wars: Battlefront

Die epischen Schlachten zwischen Rebellen und Imperium laufen bei Ihnen als Diashow ab? In den Tuning-Tipps erklären wir, wie Sie alle Leistungsbremsen beseitigen ... mehr dazu ab **Seite 198.**



TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download auf www.pcgames.de bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Den Bereich Tipps finden Sie unter der Rubrik „Spiele". Für den Download ist eine kostenlose Registrierung notwendig. Die Tipps liegen im PDF-Format vor.

DOOM 3 Cyberdämon

Ich habe mich bis zum Endlevel durchgekämpft, werde aber einfach nicht mit dem fiesen Cyberdämon fertig. Egal welche Waffe ich einsetze, ich richte keinen Schaden an! Wie gehe ich hier am besten vor?

MATTHIAS

Dirk Gooding: Im Kampf gegen den Endgegner müssen Sie den Soulcube einsetzen. Nur diese mächtige Artefaktwaffe fügt dem höllischen Obermotz Schaden zu. Sobald Sie fünf seiner ständig auftauchenden Schergen mit Ihrem Waffenarsenal aus dem Weg geräumt haben, ist der Soulcube aufgeladen. Im Spiel bekommen Sie das durch ein akustisches Signal mitgeteilt. Wechseln Sie nun zum Soulcube und feuern Sie diesen auf den Cyberdämon ab. Wiederholen Sie das Spielchen ein paar Mal, drei bis fünf Anläufe sind schon nötig, bevor Sie als Retter der Menschheit das Spiel beenden.

DOOM 3 Delta Labs 2a

Ich habe den ganzen Bereich abgegrast, finde aber einfach nicht den Plasma Inducer für den Teleporter. Wo finde ich diesen Gegenstand bloß?

DOMINIK

Benjamin Bezold: Der Plasma Inducer befindet sich im Serverraum im Sektor 2 der Anlage. Halten Sie sich dort einfach rechts und marschieren Sie die Treppen hoch. Das gesuchte Teil befindet sich im rechten, geöffneten Server und ist trotz seiner Größe leicht zu übersehen, da es wie die übliche Dekorationstechnik aussieht.

SPELLFORCE Leseschwierigkeiten

Nachdem es Spellforce ja jetzt günstiger zu kaufen gibt, habe ich mir diesen Titel auch zugelegt. Leider kann ich den mitgelieferten CD-Key kaum entziffern. Gibt es da irgendeine Hilfe?

PETER

Petra Fröhlich: Im Forum auf der offiziellen Webseite gibt es einen entsprechenden Eintrag des Herstellers. Dort kann sich der Spieler auch eine Jpg-Datei ansehen, in der die Ziffern und Buchstaben vergrößert dargestellt sind, um für mehr Klarheit zu sorgen. Damit dürfte die Key-Eingabe keine Probleme mehr bereiten. Der Link dazu lautet: http://spellforce.jowood.com/forum/showthread.php?s=&threadid=3915.

ARCANUM Die Brücke

Ich habe mich sehr gefreut, dass Arcanum auf der Heft-DVD in der 10er-Ausgabe enthalten war. In den Nebelbergen habe ich nun Ristezzes Aufgabe erledigt, jetzt hänge ich allerdings an dieser Brücke fest. Wie geht es hier weiter?

JENS

Thomas Weiß: Es gibt mehrere Möglichkeiten, um dieses Problem zu lösen:

1. Falls Sie schon über genügend Geldreserven verfügen, zahlen Sie einfach den geforderten Brückenzoll von 1.000 Goldstücken.

2. Betätigen Sie sich als Langfinger und stibitzen Sie den Torschlüssel vom Bandenanführer.

3. Nehmen Sie den Auftrag von Constable Owens an und machen Sie mit der Räuberbande kurzen Prozess. Dafür benötigen Sie allerdings einen kampferfahrenen Helden.

4. Falls Sie über einen Charismawert von mindestens 9 verfügen, können Sie den Auftrag der Diebesbande annehmen und das Brückenmaterial flussabwärts zerstören. Der Constable wird Sie aber danach verdächtigen.

DAWN OF WAR Orkischer Killa-Bot

Lässt sich eigentlich die Orkeinheit Killa-Bot mit dem Mega-Blasta updaten? Irgendwie bekomme ich das nicht hin.

SEBASTIAN

Dirk Gooding: Das Update Mega-Blasta ist den HQ-Einheiten vorbehalten, das heißt nur Waaagh Boss und Big Mek können mit dieser Waffe herumlaufen. Außerdem muss das Update erst in der Rüstkammer erforscht werden.

MEDIEVAL LORDS Hunnenfestung

In der dritten Mission muss ich die Hunnenfestung zerstören. Ich habe es schon mehrfach versucht, scheitere aber immer wieder am Bergfried. Was mache ich bloß falsch?

PATRICK

Christian Sauerteig: Die erste Voraussetzung, um diesen Level erfolgreich abzuschließen, ist die Errichtung einer Stadt mit mindestens 8.000 Einwohnern. Belagern Sie gleich anschließend mit Ihrer Armee den gegnerischen Bergfried. Er muss eingenommen und gehalten werden. Die Hunnen unternehmen im Verlauf des Szenarios insgesamt drei Gegenangriffe.

DOOM 3



Gehörnt Schauen Sie sich das Scheusal ruhig an – aber nicht zu lange, da es schnell die Verfolgung aufnimmt.

DAWN OF WAR



Fast-Food-Abgespeckt Kein Mega-Blasta für den Big Mek, auch wenn es der Codex in Warhammer so vorsieht.

Stolperstein des Monats

Die Sims 2 – so lebt es sich viel leichter.

Stressbewältigung, Ufos, Geister und MP3-Musik, mit diesen Themen beschäftigen sich unsere Sims-Spieler am meisten.

Pleitegeier

Ich gehe in den ersten Tagen immer Pleite. Gibt es eine Möglichkeit, schon früh an viel Geld zu kommen?

JONAS

Jochen Gebauer: Ja, die gibt es. Erstellen Sie einfach einen zweiten Sim und kaufen Sie diesem ein kleines Grundstück (4x4) in der Nachbarschaft Ihres „Hauptsim". Bauen Sie dem Neuankömmling aber kein vollständiges Haus, sondern ziehen Sie lediglich eine Wand hoch und hängen Sie ein Telefon daran. Wechseln Sie anschließend zu Ihrem ersten Sim zurück und knüpfen Sie mit dem neuen Nachbarn Kontakt. Dank des Telefons können Sie ihn nun immer wieder anrufen und die Freundschaft so weit aufbauen, dass er bei Ihnen einzieht. Schon haben Sie locker 17.000 Simeolons mehr auf dem Konto. Idealerweise achten Sie bei der Erstellung der Sims darauf, dass sich die beiden optimal ergänzen – so können Sie problemlos eine kleine Familie gründen, die beinahe über das doppelte Startguthaben verfügt.

Stressgeplagt

Meine Sims sind ständig im Stress. Wie kann ich den Tagesablauf optimieren?

KRISTOF

Petra Fröhlich: Wenn Sie Ihren virtuellen Schützlingen zu viel Freiraum lassen, beschäftigen sie sich gerne mit nutzlosen Dingen wie Tagebuchschreiben. Müssen Sie diese mühsam manuell abbrechen, verlieren Sie kostbare Zeit. Deaktivieren Sie daher unbedingt den freien Willen in den Optionen. So machen Ihre Sims nur noch das, was Sie ihnen auftragen, und können neue Befehle sofort ausführen.

Ufos und Gespenster

Mein Sim will unbedingt Geister und Ufos sehen – wie stelle ich das an?

SUSANNE

Jochen Gebauer: Geister tauchen gegen Mitternacht bei den Urnen verstorbener Familienmitglieder auf. Legen Sie sich also dort auf die Lauer. Ein Ufo ist schon schwieriger zu sichten: Kaufen Sie sich ein Teleskop und beobachten Sie damit nachts den Himmel. Mit viel Glück entdecken Sie dabei eine fliegende Untertasse und werden unter Umständen sogar von den Aliens entführt.

MP3-Musik

Die Musikstücke im Spiel sind ja recht nett, aber kann ich auch eigene Musikdateien einbinden und anhören?

TANJA

Stefan Weiß: Natürlich kann man auch seine Lieblingsmusik einbringen. Erstellen Sie dazu die gewünschten Titel zunächst im MP3-Format. Anschließend werden die Dateien in die entsprechenden Ordner kopiert. Standardmäßig wird bei der Installation folgender Pfad festgelegt: „C:\Eigene Dateien\EA Games\Sims 2\Music". Dort sind dann die Ordner für die Musikrichtungen, in die Sie Ihre MP3-Titel ablegen. Im Spiel schaltet Ihr Sim in der gewünschten Musiksparte durch „Nächster Titel abspielen" durch die Stücke, bis das Gewünschte zu hören ist. Wem die Hintergrundmusik im Kauf- oder Bau-Modus nicht anspricht, der kopiert in die Ordner „Build" beziehungsweise „Buy" seine Lieblingssongs. Damit lassen sich dann auch diese Spielszenen nach eigenen Vorstellungen akustisch verschönern.



Minimalist Für einen KI-gesteuerten Nachbar-Sim genügt diese Ausstattung, damit er Geld mitbringt, wenn er in Ihre Wohnung einzieht.

Ruhig gestellt Ein wenig versteckt ist die Spieloption Freier Wille schon. Tun Sie sich selbst einen Gefallen und schalten Sie die Selbstständigkeit ab.

MEDIEVAL LORDS Monte Christo

Wie kann ich in dieser Mission eine Brücke von der Startinsel zur Leuchtturminsel bauen? Dazu ist ja ein Maurer nötig, den ich leider nicht besitze.

JÖRG

Stefan Weiß: Den besagten Maurer finden Sie auf einer der Inseln. Erobern Sie die entsprechende Stadt und schon sind Sie in der Lage, die Brücke zu konstruieren, um den Leuchtturm zu erreichen. Falls sich der Leuchtturm nicht reparieren lässt, errichten Sie in dessen Nähe ein Dorf, damit auch die benötigten Arbeitskräfte rekrutiert werden können.

GROUND CONTROL 2 NSA-Tipps

Ich habe jetzt angefangen, die Missionen der NSA zu spielen, bräuchte aber mal ein paar allgemeine Tipps für den Einstieg.

MARTIN

Stefan Weiß: **1.** Das eigentliche Missionsziel ist in der Regel erst einmal zweitrangig. Konzentrieren Sie sich einfach immer zuerst auf die gegnerischen Landezonen. Ohne diese ist Ihr Gegenspieler schwer beeinträchtigt und Sie haben alle Zeit der Welt, sich um die Missionziele zu kümmern.
2. NSA-Spieler benötigen viel Feuerkraft in der Truppe, aber auch die Luftabwehr darf dabei nicht vernachlässigt werden. In späteren Missionen greift die Gegenpartei verstärkt mit Flugeinheiten an. Stellen Sie sich also darauf ein.
3. Wenn feindliche Artillerie im Spiel ist, stellt diese ein Primärziel dar, um die Verluste in den eigenen Truppen gering zu halten.
4. Spendieren Sie Ihrem Dropship in den ersten Missionen möglichst viel Frachtraum. Später können Sie darauf eher verzichten.

PANZERS Suhinitische Eisenbahn

Diese zeitkritische Mission überfordert mich einfach. Ich finde keine effektive Taktik, um alle Aufgaben in der vorgegebenen Zeit zu absolvieren. Wie löse ich diese Mission?

CHRISTIAN

Ansgar Steidle: **1.** Kaufen Sie sich zunächst einmal ein paar Exemplare des Panzer 4 Ausf. 2. Zudem fordern Sie eine mobile Artillerie an.
2. Ihre Panzer müssen die Mission überstehen, ziehen Sie sie daher in einem Gefecht rechtzeitig zurück, um Reparaturen durchzuführen.
3. Bleiben Sie nicht an einer Stelle stehen, sondern halten Sie Ihre Einheiten auf Trab, um nicht Opfer der sowjetischen Artillerie zu werden.
4. Es empfiehlt sich, außer den Panzern noch eine schnelle Einheit wie beispielsweise einen Panzer 1 dabeizuhaben. Damit lässt sich gegnerische Infanterie bestens aus dem Verkehr ziehen.
5. Die feindliche KV2-Einheit stellt die schlimmste Bedrohung dar. Schicken Sie Ihre Panzer dagegen und unterstützen Sie den Angriffstrupp mit Infanterieeinheiten, die Haftminen anbringen. Greifen Sie mit der Infanterie von hinten oder von der Seite an, um vor dem MG sicher zu sein.
6. Damit die Verluste in den eigenen Reihen gering bleiben, gesellen Sie auch Sanitäter zur eigenen Infanterie hinzu. Ebenfalls effektive Einheiten für diese Mission sind die Scharfschützen.

PANZERS T34-Mission

Obwohl ich die Mission jetzt schon mehrere Male durchgespielt habe, schaffe ich es nicht, das optionale Ziel zu erfüllen. Was muss ich tun, um es zu erfüllen?

PETER

Ansgar Steidle: Ihre Einheiten dürfen auf keinen Fall entdeckt werden, sonst kann das optionale Ziel nicht mehr erfüllt werden. Versuchen Sie es einmal folgendermaßen: Gleich nach Missionsstart halten Sie sich mit Ihren Männern rechts, um sich von dieser Seite dem Dorf zu nähern. Im Wald steht eine verlassene Stalinorgel herum, die Sie sofort mit der Panzerbesatzung in Beschlag nehmen. Befehlen Sie Ihren Mannen nun eine passive Haltung und fahren Sie in die Ortschaft hinein. Dort steigen Sie in den T34 um und haben damit die Missionsziele erfüllt.

Tipps&Cheats

TIPPS & TRICKS-INDEX VERGANGENER AUSGABEN

Hier finden Sie eine Auflistung aller Tipps-Artikel der vergangenen Ausgaben.

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion

hilfe@pcgames.de

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf

www.pcgames.de

DIE SIMS 2

Zur Eingabe der Cheats drücken Sie die Tasten **Strg + Shift + C**, wodurch sich das Cheatfenster öffnet.

Cheat	Wirkung
aging off	Sims altern nicht
aging on	Sims altern
deleteallcharacters	Alle Sims entfernen
exit	Cheat-Fenster schließen
expand	Cheat-Fenster vergrößern
help	Cheats auflisten
kaching	1.000 Simoleons
motherlode	50.000 Simoleons
moveobjects on	Freies Bewegen und Entfernen
moveobjects off	von Objekten an/aus
slowmotion x	Zeitlupe (x 0 bis 8)
StretchSkeleton x	Skalierungsfaktor der Sims

FULL SPECTRUM WARRIOR

Für schwierige Passagen haben wir nützliche Unterstützung parat: Wechseln Sie in die Optionen, für die Kommandos gibt es dort einen extra Eintrag **„Cheats"**.

Cheat	Wirkung
Bulgarianninja	Unbegrenzt M203-Granaten
Canadianvision	Gegner auf dem GPS markiert
Mercenaries	Unendlich Munition
Naked Op4	Alle Gegner ohne Deckung
NickWest	Große Köpfe
Rocket Arena	Unbegrenzt Munition
Ha2p1py9Tur5tle	U.S.-Armee-Version

MEDIEVAL LORDS

Rufen Sie während einer Mission die Konsole per **Strg + Alt + C** auf und geben Sie dort die aufgeführten Befehle ein:

Cheat	Wirkung
setgold x	x Goldstücke bekommen
addfood_500	Nahrungsvorrat aufstocken
freetechno	Technologien freischalten

CALL OF DUTY (DT): UNITED OFFENSIVE

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Verknüpfungssymbol, wählen Sie **„Eigenschaften"** und schreiben Sie ans Ende der Zeile **„Ziel"** die Parameter

+set developer 1 +set sv_cheats 1.

Starten Sie das Spiel und wechseln Sie zunächst in die Optionen, um unter **„Konsole aktivieren"** auf **„Ja"** zu wechseln. Währen des Spielens öffnen Sie die Konsole mit der **Zirkumflex-Taste (^)**, wo Sie die Cheats eingeben.

Cheat	Wirkung
give x	Gegenstand x bekommen
give health	Volle Gesundheit
savegame	Spiel speichern
loadgame	Spiel laden
give all	Volle Ausrüstung
give ammo	Munition bekommen
god	Unverwundbarkeit
notarget	Unsichtbar für Gegner
noclip	Durch Wände gehen
ufo	Flugmodus
kill	Suizid
map x	Zu Karte x springen
jumptonode	Zu einem Kartenpunkt springen

ROME: TOTAL WAR

Drücken Sie im Spiel **^ (Zirkumflex-Taste)**. Für Hilfe geben Sie **?** mit dem Kommando dahinter ein. Einige Cheats funktionieren nur ein Mal, danach beenden Sie das Spiel gegebenenfalls komplett.

Im Kampagnen-Modus:

Cheat	Wirkung
oliphaunt	Elefanten anheuern
add_money	Mehr Geld
bestbuy	Einheiten billiger rekrutieren
add_population	Mehr Bevölkerung
auto_win	Gewinner der nächsten Schlacht festlegen
toggle_fow	Karte aufdecken
puppify_my_love	Überall Welpen
process_cq	Geplante Bauten fertig stellen

CONFLICT: VIETNAM

Starten Sie das Spiel. Im Hauptmenü halten Sie die **linke Umschalttaste** gedrückt und geben **Agentorange** ein. Wenn es funktioniert hat, ertönen Paukenschläge. In den Optionen existiert nun ein weiterer Menüpunkt, über den Sie alle Missionen anwählen und diverse Hilfen aktivieren können.

EVIL GENIUS

Drücken Sie **Strg + Shift + Alt + D**. Anschließend per **^ (Zirkumflex-Taste)** die Konsole öffnen und die Cheats eingeben. Ersetzen Sie **x** durch einen beliebigen Zahlenwert. Mit Tab vervollständigen Sie Befehle und schalten durch die Alternativen.

Cheat	Wirkung
giveall	Komplette Ausrüstung
df_buildinstantobjects	Keine Bauzeit mehr
help	Befehle auflisten
money x	X Geldstücke bekommen
removemoney x	X Geldstücke weg
setmaxpopulation x	Maximale Bevölkerung
takeall	Alles entfernen
unlockglossary	Hilfebuch komplett
timer_fps	Bilder je Sekunde zeigen
df_fps 1/0	Grafikinformationen
FireInTheDisco	Netter Lichteffekt
SuperAgentInfo	Informationen zu Superagenten
SuperAgentCall	Superagent rufen
SuperAgentSetLock	Superagenten verfügbar machen
SuperAgentSetDefeat	Superagenten besiegen
SuperAgentSetDefeatable	Superagenten besiegbar
TransferIsland	Insel wechseln
DF_FullyTrainedHenchmen 1	Ausgebildete Handlanger
Repair_HealthIncrease x	Genesungsrate
Speed x	Spielgeschwindigkeit
TestMessages	Lustige Testnachricht
SetAgency x	Gruppe aktivieren (1 bis 4)
Give x	Person x bekommen

KOHAN II: KINGS OF WAR

Drücken Sie während des Spielens die **Eingabe-Taste**, um die Texteingabezeile zu aktivieren. Folgende Cheats eintippen:.

Im Kampagnen-Modus:

Cheat	Wirkung
gimme	100 Gold
wasted	Schlacht verlieren
victoryismine	Schlacht gewinnen
lasik	Nebel aufdecken

Call of Duty (dt.): United Offensive

Der gefrorene Schnee knirscht unter den Stiefeln, als urplötzlich abgefeuerte Kugeln schrill pfeifend heransirren. „Deckung, Männer!", schallt es laut, und Soldat Riley befindet sich inmitten eines wahren Albtraums. Wir bringen Sie heil durch die Missionen des ersten Add-ons zum Weltkriegs-Shooter.

Basiswissen

Das Leben als Soldat

Die Erfahrungen für den vorliegenden Kriegsbericht wurden auf der Schwierigkeitsstufe „Soldat" gemacht. Dabei gestaltet sich das Überleben auf den Kriegsschauplätzen nicht gerade leicht. Wer blindlings vorwärts stürzt und ständig Dauerfeuer einsetzt, hat alsbald das Nachsehen. Als Spieler müssen Sie schon mit den Munitionsvorräten haushalten. Klar bietet das Spiel Quicksave/Quickload an, aber damit wird schnell jedes spannende Skriptereignis schlichtweg langweilig. Vermeiden Sie diese Spielspaßbremse, indem Sie konsequent folgende Tipps beachten:

1. Hören Sie immer gut zu – In der Regel folgen Sie einem Vorgesetzten, der Ihnen sagt, was als Nächstes zu tun ist.

2. Spielen Sie nicht den Helden – Stürmen Sie nicht gleich vorneweg, sondern folgen Sie lieber den Pixelkameraden. So lässt es sich viel besser auf die jeweils nächste Situation reagieren.

3. Augen offen halten – Kluge Soldaten halten nicht immer stur am vorgegebenen Missionsweg fest, um so verborgene Erste-Hilfe- oder Munitionspäckchen aufzuspüren. Bei Häuserkämpfen finden Sie solche Goodies oft in Nebenräumen.

4. Plündern erlaubt – Nehmen Sie sich Zeit, um gefallene Gegner zu durchsuchen, Munition aufzustocken oder vielleicht sogar eine besser geeignete Waffe zu finden.

5. Eingraben zwecklos – Es bringt nichts, in einem Versteck zu campen, da ständig neue Gegner auftauchen. Nur wer bestimmte Positionen im Level erreicht, aktiviert Skripts, die den Gegnernachschub für den entsprechenden Levelabschnitt unterbrechen.

Operation 1: Schauplatz Ardennen und Belgien

Mission 1: Bastogne, Boy Jacques

1. Eine anfänglich harmlose Patrouille eskaliert zum hektischen Grabenkampf. Wer überleben will, sucht sich Deckung in einem der vielen Fuchslöcher, in denen manchmal Munition oder ein Verbandkasten herumliegt.

2. Schlimmer als der Infanteriekampf sind die zum Schluss anrückenden Panzer. Zum Glück weiß Sgt. Moody, wo es panzerbrechende Waffen gibt. Im Schutz der Bäume und der Schützenlöcher bleibt Riley lange genug unbemerkt, um die stählernen Kolosse auszuschalten. Allerdings sind zwei gut platzierte Treffer nötig, bis ein solches Monster endlich stillsteht.

Mission 2: Bastogne, Crossroads

1. Einer der Kameraden wurde verletzt und Sgt. Moody versucht, ihn zu bergen, während die Infanteriegruppe Deckungsfeuer gibt. Knackpunkt ist das MG-Nest der Deutschen. Es ist zwingend notwendig, die Deckung der Felsen auszunutzen. So pirscht sich der Spieler möglichst nahe an die Stellung heran und räumt mit einer gezielten Granate die Bedrohung aus dem Weg.

2. Anschließend ist ein Hof zu sichern. Während wir ungeschützt im Freien stehen, tauchen in der Scheune plötzlich Schützen auf. Nachdem auch das gemeistert ist, räumen wir eine Kreuzung. Sobald es den Hang hinab auf die offene Fläche geht, hechtet Riley gleich links in den Schützengraben und kämpft sich durch. Granaten sind der Schlüssel zum schnellen Sieg.

3. Ein Konvoi soll zerstört werden. Die Felsen entlang der Straße bieten Deckung. Mithilfe der Bazooka, die neben Sgt. Moody am Boden liegt, wird der Panzer am Schluss erledigt.

Mission 3: Foy, Belgien

1. Der Sturm auf das Dorf ist die wahre Hölle – nur wer von Deckung zu Deckung sprintet, hat Überlebenschancen. Heckenschützen haben sich hinter den oberen Fenstern der Gebäude verschanzt, mit sauberen Schüssen wird der Spieler jedoch Herr der Lage.

2. Der anschließende Häuserkampf endet bei einer Kirche, in der sich die Deutschen verschanzt haben. Granaten sorgen für Ruhe. Doch Vorsicht, auf der oberen Empore lauern noch weitere feindliche Soldaten.

3. Damit die alliierten Panzer einrücken können, muss vom Kirchturm aus Deckung gegeben werden. Hauptziel sind die immer wieder anrückenden Panzerabwehrsoldaten, die sich von links und rechts nähern.

4. Die Brücke im Anschluss muss schnellstens überquert werden. Ein Schützengraben auf der rechten Seite bietet ausreichend Deckung, um die Gegner zu dezimieren. Mit der Panzerfaust auf dem Hof wird der gegnerische Tiger hinterrücks zerstört.

Mission 4: Noville, Belgien

1. Nach einem dramatischen Häuserkampf erreichen wir das Chateau. Dieses zu verteidigen, ist eine wahre Herausforderung. Im oberen Stockwerk ist auf der Ostseite ein festes MG montiert, mit dem die anrückende Division aufgehalten wird, während Trupp 3 sich zu den Kameraden durchschlägt. Unten auf dem westlichen Treppenbereich liegt eine Panzerabwehrwaffe. Dort holt sich Riley immer wieder Nachschub, wenn neue Panzer auftauchen.

2. Häufiger Stellungswechsel ist wichtig, um die stetig anrückenden Deutschen vom Chateau fernzuhalten. Sollten feindliche Truppen den Durchbruch schaffen, teilen die amerikanischen Kameraden Ihnen dies mit. In diesem Fall ist es ratsam, mit einer vollautomatischen Feuerwaffe das Chateau nach den Eindringlingen zu durchkämmen und sie aus dem Verkehr zu ziehen.







Operation 2: Schauplatz Holland

Mission 1: Bomberangriff

1. Trotz der Hektik während der Luftschlacht gilt es, einen kühlen Kopf zu bewahren. Die Kompassanzeige hilft James Doyle, die angewiesenen Ziele schnell im Visier zu erfassen.

2. Wenn die Triebwerke Feuer fangen, müssen die entsprechenden Ventile in der Mitte des Bombers schnell zugedreht werden, um Schlimmeres zu verhindern. Danach kehren Sie unverzüglich zu Ihrer Gefechtskanzel zurück. Zu allem Übel klemmt auch noch die Klappe des Bombenschachts, die Doyle jedoch manuell bedient.

Mission 2: Beim Widerstand

1. Die Wälder und Felsen geben genügend Deckung, um sich gegen die Deutschen zu behaupten. Hinter dem Eisenbahntunnel müssen die Widerständler schnell zuschlagen und sich rechts herum zu den verschanzten Deutschen vorarbeiten. Mithilfe einer gut platzierten Handgranate ist auch der Bunker schnell Geschichte.

2. Hauptziel sind die Brückenpfeiler, an denen Doyle Sprengsätze anbringt. Die jeweils beiden Sprengplätze an jedem Pfeiler liegen sich gegenüber, die Zugänge sind gut bewacht. Die MP eignet sich am besten für die Scharmützel.

3. Der Rückweg zum Bauernhof ist tückisch. Im Liegen räumt Doyle aus der Deckung heraus und mithilfe von Granaten mit den Gegnern auf, die vorwiegend im Rücken der Widerstandsgruppe auftauchen.



Operation 3: Schauplatz Sizilien

Mission 1: Küstenbatterie

1. Der Bunker an der Küste birgt ein gefährliches MG-Nest. Im Sturmangriff von der rechten Seite wird diese Gefahr beseitigt. Die Gruppe eilt schnell in den Turm. Mithilfe von Stielhandgranaten werden die oberen Wachen ausgeschaltet. Die Sprengsätze platziert Doyle dann von oben nach unten im Leuchtturm.

2. In der Festung bieten die Säulen Schutz vor dem MG auf dem Weg zu den Funkräumen. Im Hof kauern gleich hinter der Treppe ein paar deutsche Soldaten. Eine Granate sorgt schnell für Ruhe. Die gesuchten Dokumente befinden sich östlich vom Aufzug in dem Bunkerbüro mit den beiden Plakaten an den Wänden.

3. Nach der Fahrstuhlfahrt helfen Granaten, um mit den MG-Schützen in den Tunneln aufzuräumen. Sobald eine Sprengladung an einem Batteriegeschütz platziert worden ist, muss Doyle sich beeilen, um durch die Explosion keinen Schaden zu erleiden.

Mission 2: Verfolgungsjagd

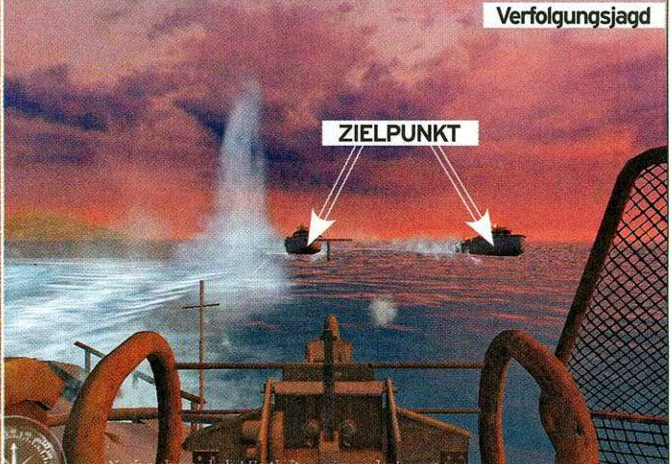
1. Für die Verfolgungsjagd auf dem Motorrad sind gute Nerven und Zielvermögen erforderlich. Die besten Waffen dafür sind das MP-44 und Handgranaten. Sofort nachdem der Panzer das Motorrad zerlegt hat, folgt Doyle Major Ingram in den Schutz der Gebäude. Immer wieder müssen sich die beiden Helden aus dem Hinterhalt agierende Angreifer vom Leib halten.

2. Im Küstenabschnitt ist es nicht erforderlich, jeden Gegner zu erledigen, vielmehr müssen Doyle und Ingram schnell vorankommen. Konzentrieren Sie sich darauf, Ingram zu schützen.

3. Zum Schluss folgt noch eine Bootstour, die es in sich hat. Damit die feindlichen Schiffe möglichst schnell untergehen, empfiehlt es sich, recht tief auf den Rumpf zu zielen.



SUCHEREI In den Gewölben der Küstenbatterie müssen Sie mit der Widerstandstruppe einige Geheimdokumente stehlen, bevor Sie den Fahrstuhl benutzen.



BREITSEITE In den Gewässern vor Siziliens Küste ist Ihr Zielvermögen gefragt. Halten Sie das Fadenkreuz möglichst tief auf den Rumpf der gegnerischen Boote.

Operation 4: Schauplatz Kursk

Mission 1: Grabenkämpfe

1. Bleiben Sie während der Lkw-Fahrt hübsch unten, um keinen Querschläger abzubekommen. Nach der Ankunft bei den Gräben sprintet Yuri sofort in die Deckung des Bunkers, wo es endlich Munition gibt. Hinter der Anlage wartet die sprichwörtliche Hölle. Mit eingezogenem Kopf geht es zur rechten Flanke, dort befindet sich auch ein kleines Nachschublager mit Granaten und einem Mosin-Nagant-Gewehr. Suchen Sie sich eine Position in der Nähe der Erste-Hilfe-Päckchen, um schnell eventuelle Verletzungen kurieren zu können. Zuerst werden die Granaten dem Feind entgegengeworfen – wer dennoch durchkommt, wird in Gewehrscharmützeln ausgeschaltet.

2. Weiter geht es auf der linken Flanke. Dort bekommen es die Sowjets mit den deutschen Flammenwerfern zu tun. Diese fiesen Gegner müssen sofort ausgeschaltet werden.

3. Soldat Yuri folgt Sgt. Antonov zurück zur Westflanke, wo sich inzwischen drei Elefant-Panzer eingenistet haben. Diese Artilleriestellungen werden von Osten nach Westen angegriffen. Die Sprengplätze befinden sich jeweils direkt vorne am Panzerrumpf. Achtung, sobald Sie sich den Zielpanzern nähern, tauchen hinter den Fahrzeugen deutsche Soldaten auf. Handgranaten helfen hier effektiv weiter.

4. Auf dem Weg zum Dorf erwarten die Soldaten mehrere Hinterhalte. Kurz vor der Ortschaft hat sich unter anderem ein Deutscher mit einem Flammenwerfer verschanzt. Mit einer Handgranate ist das Problem schnell gelöst.

5. Nach dem Treffen mit den anderen Sowjets am Dorfeingang wird es heftig. Gleich hinter dem Tor lauern die deutschen Soldaten hinter Zäunen und an Ecken. Yuri muss konsequent die Deckung nutzen, um am Leben zu bleiben. Hier helfen wieder Granaten enorm weiter. Das MG-Nest greifen Sie am besten von der linken Flanke her an. Im Haus gibt es oben ein festes Maschinengewehr. Sobald der deutsche Panzer das Dorf erreicht, zieht sich Yuri aber besser wieder ins Erdgeschoss zurück. Am besten ist eine Position im Flur, um von dort die hereinströmenden Widersacher angemessen zu begrüßen.

Mission 2: Die Schlacht um Ponyri

1. Im Schutz der Panzerdeckung rücken die russischen Truppen in den Ort vor. Yuri stürmt den Bahnhof von der linken Seite, um so den Deutschen in die Flanke zu fallen. Bei den Kämpfen in der Ortschaft ist es ebenfalls ratsam, die Gegner von der Seite anzugreifen.

2. Der Kampf in der Fabrik wird schwer. In der großen Lagerhalle liegt unten eine Panzerfaust, die Yuri schnellstens holen muss. Der ankommende deutsche Panzer steckt drei Panzerfausttreffer ein, daher müssen Sie noch zweimal zur Panzerfaustkiste – am besten liegend, um dem gegnerischen Feuer zu entgehen.

Mission 3: Prokhorov

1. Bei dieser Panzermission ist es am besten, sich immer etwas im Hintergrund zu halten und die gegnerischen Panzer schon aus großer Entfernung zu beharken.

Mission 4: Kharkov

1. Auf dem großen Platz muss der Spieler den Pionieren Deckung geben. In der Nähe von Antonov findet Yuri ein Scharfschützengewehr, mit dem sich diese Aufgabe meistern lässt.

2. Das große Finale findet am Bahnhof statt. Mithilfe des Geschützes auf dem Bahnsteig werden die anrückenden Panzer abgewehrt. Sobald Stuka-Alarm ertönt, bringen Sie sich kurzzeitig in Deckung. Da die deutschen Kampfflieger immer aus derselben Richtung anfliegen, kann Yuri diese auch mit der Flak abschießen, bevor er sich wieder den Panzern zuwendet. Danach gilt es nur noch auszuhalten, bis die sowjetische Verstärkung am Bahnhof eintrifft. (sw)







Star Wars: Battlefront

Als Jedi mit dem Lichtschwert rumfuchteln, das kann jeder – aber wollten Sie schon immer mal wissen, wie sich der gemeine Rebellensoldat fühlt, wenn die mächtigen AT-ATs auf die Eisbasis Hoth zumarschieren? Dann sind Sie bei Battlefront genau richtig und wir sagen Ihnen, worauf es dabei ankommt, um zu gewinnen.

Was nicht im Handbuch steht

Was machen die Droiden im Spiel?
Droiden sind nicht nur Zierde: Die EG-Einheiten munitionieren Sekundärmunition auf, während die FX-Blechbüchsen Wunden kurieren.

Wozu dient der Fusionsschneider?
Mit diesem nützlichen Tool lassen sich beschädigte Türme oder Fahrzeuge im null Komma nichts wieder reparieren.

Kann man zwischen den Positionen im Fahrzeug wechseln?
Ja, drücken Sie einfach die **F**-Taste und schon hopsen Sie zwischen den Fahrzeugsitzen hin und her, sofern es das Vehikel hergibt. So können Sie auch alleine fahren und Geschütze nutzen.

Wie aktiviere ich das Jetpack der Darktrooper?
Drücken Sie einfach die Sprungtaste (Standard ist die Leertaste) zweimal kurz hintereinander. Nach einem Jet-Sprung muss sich das Gerät erst wieder aufladen, bevor Sie es erneut für einen Supersprung aktivieren können.

Wie setze ich die Aufklärungsdrohne ein?
Mit einem Rechtsklick wird die Drohne aktiviert und danach – wie die Figur auch – mit Maus und Tastatur gesteuert. Achten Sie auf die Anzeige oben rechts im Bildschirm, da sich die Drohne nach kurzer Zeit selbst zerstört. Wenn Sie ein lohnenswertes Ziel erreichen, fordern Sie mit einem weiteren Rechtsklick einen Artillerieschlag an. Das ist zum Beispiel dann sehr hilfreich, wenn Sie Gegner ausschalten möchten, die sich gut verschanzt haben.

Macht es einen Unterschied, ob ich als Pilot ein Fahrzeug führe oder nicht?
Definitiv ja. Sobald ein Pilot am Steuer sitzt, werden erlittene Schadenspunkte des Fahrzeugs automatisch wieder regeneriert. Dieser Effekt wird sogar kumuliert, wenn sich mehrere Piloten an Bord befinden.

Was hat es mit den Viereck-Platten mit Schraubenschlüsselsymbol auf sich?
Wenn Sie einen Piloten spielen und den Fusionsschneider aktiviert haben, lassen sich auf diesen Platten kleine Geschütztürme errichten. Damit lassen sich zum Beispiel verschiedene Kontrollpunkte besser verteidigen.

Gibt es versteckte Waffenfunktionen?
Ja, einige der Energiewaffen lassen sich quasi aufladen, wenn man die primäre Feuertaste länger gedrückt hält. So verschießt zum Beispiel die Wookiee-Armbrust auf diese Weise gleich einen ganzen Schwarm Energieprojektile.

Wie kann ich mit den Droidekas rollen?
Drücken Sie einfach die Taste für Einsteigen (Standard **E**-Taste) und schon geht die wilde Rollerei los. Achtung: Die Steuerung in diesem Modus ist mehr als schwammig.

Kann ich mit meiner Figur eigentlich auch rollen?
Eine Seitwärtsrolle mit Ihrem Charakter ist möglich, wenn Sie sich mit der Spielfigur in geduckter Haltung seitwärts bewegen und dabei die Sprungtaste drücken.

Kartentipps | Bespin: Plattformen

1. Die Map eignet sich hervorragend für Dogfights mit den Raumjägern. Konzentrieren Sie sich bei Bodenzielen primär auf die Landeplätze der gegnerischen Partei.
2. Wer gerne mit dem Scharfschützengewehr hantiert, kann aber auch einfach eine Zwischenlandung auf einem der flachen Dächer der Plattforminstallationen einlegen und sich dort bäuchlings postieren. So lassen sich zum Beispiel gegnerische Kontrollpunkte prima im Auge behalten, um Spieler der gegnerischen Partei zu dezimieren.
3. Auf den überdachten Steg, der zum zentralen Kontrollpunkt führt, gelangt man übrigens auch durch einen Sprung vom darüber liegenden, ringförmigen Laufgitter.
4. Der Zugang zum zentralen Kontrollpunkt ist meistens heiß umkämpft. Hier helfen oft Granaten und Raketenwerfer weiter.





Kartentipps | Bespin: Wolkenstadt

1. Eine Schwierigkeit stellt der südliche Korridor zwischen den verfeindeten Kontrollpunkten dar. In dem engen Kampf kommt es oft zu Gefechten zwischen Scharfschützen und Raketenwerfern. Nutzen Sie unbedingt die kleinen Nischen aus, um Schutz zu suchen.
2. Wer den südlichen Kontrollpunkt kontrolliert (zu Beginn in der Hand der Rebellen), hat einen kleinen Vorteil, da sich dort ein EG-Droide aufhält, den der Spieler nutzen kann, um zum Beispiel Raketenmunition aufzufüllen. Wenn die Zeit es zulässt, lässt sich der Korridor auch hervorragend verminen.
3. Der Hintereingang zur Karbon-Gefrierkammer im Nordwesten der Karte wird oft übersehen. So gelangen Sie mit etwas Glück völlig unbemerkt in die Kammer. Wer sich nun geschickt unter der Treppe hinhockt, kann sogar aus dieser unauffälligen Position den Kontrollpunkt übernehmen.
4. Vorsicht: Machen Sie nicht den Fehler, in die Mitte der Karbonkammer zu hüpfen. Sie werden zwar nicht eingefroren (wie seinerzeit Han Solo), verlieren aber ein Spielerleben.
5. Der Kontrollpunkt Innenhof ist oft heiß umkämpft. Achten Sie auf die dortige Plattform mit dem Schraubenschlüssel. Mithilfe des Fusionsschneiders lässt sich dort ein Geschützturm errichten, der die Verteidigung des Kontrollpunktes erleichtert.
6. Achten Sie auf die vielen Vorsprünge auf der Karte. Durch optimale Sprungmanöver gelangen Sie so oft an strategisch günstige Stellen, um die Widersacher aus ungewohnten Positionen zu beharken. Bis man Sie entdeckt hat, gehen schon einige Frags auf Ihr Konto.
7. Denken Sie daran, die Aufklärungsdrohne der Scharfschützen einzusetzen. Mithilfe des Artillerieschlags lassen sich verschanzte Gegenspieler auf dieser Karte schnell erledigen.







Kartentipps | Endor: Bunker

Wie zerstöre ich den Bunker?

1. Spielen Sie einen Wookiee-Schmuggler und arbeiten Sie sich in den Bunker vor. Sie sehen daraufhin eine rote Zielanzeige in der rechten oberen Ecke des Bildschirms.

2. Platzieren Sie nun einfach Sprengsätze, bis die „Lebensanzeige" des Bunkers leer ist.

Bunkerverteidigung

3. Auf der imperialen Seite bietet sich der Hang direkt über dem Bunkereingang an, um sich dort als Scharfschütze ins hohe Gras zu legen. So lassen sich viele anrückende Rebellen aus dem Verkehr ziehen. Auch bei der Rebellenbasis gibt es solche Versteckmöglichkeiten bei den Bäumen.

4. Für beide Seiten gilt: Vergessen Sie die Flanken nicht. Die meisten Spieler bewegen sich geradewegs durch den offenen Talbereich. Dabei bieten die bewaldeten Flanken am Rand der Karte viel bessere Deckung und Sie gelangen unauffälliger an Ihren Zielpunkt.

5. Fies: Ausgebuffte Minenleger machen sich einen Spaß daraus, die bewaldeten Bereiche zu verminen. Wegen der dichten Vegetation ahnt der Spieler nichts von der tödlichen Gefahr am Boden. Auch die Zugänge zu den Baumpfaden sind geeignete Minenstandorte, zumal es genügend EG-Droiden in der Nähe gibt, um stetig Minen nachzuladen. Beliebte Minenplätze sind natürlich auch die Kontrollpunkte.

6. An die jeweiligen Außenposten im Norden und Süden können Sie sich ganz außen am Kartenrand sehr gut anschleichen. Sie bekommen dann zwar öfter die Meldung zu hören, dass Sie das Kampfgebiet verlassen, aber durch kleine Richtungskorrekturen lässt sich das wieder abstellen. Der große Vorteil bei dieser Taktik ist der Überraschungsmoment, da die Gegenspieler meist nicht mit einem Hinterhalt rechnen.

7. Achten Sie auf die gefallenen Baumriesen – einige davon sind hohl und bieten Scharfschützen hervorragende Versteckmöglichkeiten.







ANSCHLAG Der Wookiee-Schmuggler ist die perfekte Einheit, um den imperialen Bunker auszuschalten. Bringen Sie ihn wohlbehalten hinein und legen Sie Bomben.

FLACH GELEGT Die riesigen Bäume bieten eine hervorragende Gelegenheit, sich mit dem Scharfschützengewehr in geeignete Positionen zu begeben.

Kartentipps | Geonosis: Turmspitze

Wie schalte ich die Union-Schiffe aus?

1. Die mächtigste Waffe gegen die Techno-Union-Schiffe sind die AT-TEs. Zwölf bis dreizehn Treffer durch die Primärkanone sind jedoch nötig, bis das Schiff explodiert.

Was muss ich über die Fahrzeuge wissen?

2. Die Spinnen-Kampfläufer der Separatisten sind zwar gut gemeint, aber in der Hektik des Gefechts einfach zu träge, um effektiv genug zu sein. Besser ist da schon der wendige Feuerregen-Panzer, mit dem sich Infanterie hervorragend bekämpfen lässt. Vor allem von den Hängen lassen sich die Widersacher gut unter Beschuss nehmen. Die LA-AT-Schiffe werden erst so richtig effektiv, wenn sie voll besetzt sind.

Gibt es gute Sniper-Positionen?

3. Die Turmspitze selbst beherbergt zwei wendige Geonosis-Jäger. Steigen Sie mit einem Scharfschützen in das Vehikel und fliegen Sie um die Turmspitze herum. Auf den flachen Gipfeln ist eine Landung möglich, die allerdings recht schwierig ist. Erst einmal oben angekommen, verfügen Sie über einen hervorragenden Überblick, um die Gegner aufs Korn zu nehmen. Und glauben Sie uns, es dauert lange, bis Sie auf so einer Position entdeckt werden.



ENGSTELLE Für die Landung auf den Gipfeln ist ein ruhiges Händchen an der Steuerung nötig.

Kartentipps | Hoth: Echo Basis

Verteidigung der Bunker

1. Aufseiten der Rebellen ist es hilfreich, die engen Gänge in den Bunkeranlagen zu verminen. So erschweren Sie den imperialen Truppen den Vormarsch. Ansonsten bieten die Seitennischen genügend Deckung, um Imperiale abzuwehren.

2. Ebenso hilfreich sind Thermaldetonatoren und Scharfschützenunterstützung aus der hinteren Reihe. Dies erfordert jedoch gutes Teamplay.

3. Im Außenbereich bieten die Bunkerdächer gute Positionen für liegende Scharfschützen.

4. In der Regel ist es ratsam, genügend Piloten dabeizuhaben, die mithilfe des Fusionsschneiders die Verteidigungstürme in Schuss halten.

5. Da die Schildgeneratoren primäres Ziel der Imperialen sind, wird hier oft bis zum Gehtnichtmehr verteidigt. Sinnvoller ist es aber, die Verteidigung zu den vorderen Bunkern zu verlagern. Schaffen es die Sturmtruppen erst einmal, dort durchzudringen, sind die Generatoren kaum noch zu retten.

6. Der Snowspeeder ist gegen die AT-ATs nur mit zwei Mann Besatzung (am besten Piloten) effektiv. Der Schütze muss gut zielen, um das Schleppkabel an einem der Beine anzubringen. Die Kamera schaltet dann auf Außensicht, sodass nun der Pilot gefordert ist.

7. Übrigens, der Wookiee-Schmuggler kann mit seinen Sprengsätzen hervorragend die AT-STs in die Luft jagen. Zwei dieser explosiven Pakete reichen schon aus – heften Sie die Dinger einfach an die Beine des stählernen Ungetüms.

Die dunkle Seite der Macht

8. Imperiale Teams haben Probleme, wenn die Rebellen gut eingespielte Snowspeeder-Teams besitzen. Die wendigen Gleiter sind jedoch gegen die zielsuchenden Raketen der Schocktruppen so gut wie machtlos. Sprechen Sie sich also ab, damit genug von diesen Einheiten im Team vorhanden sind. Ansonsten ist es ratsam, gemeinsam großen Druck auf die Verteidigungsbunker auszuüben. Die AT-ATs und AT-STs konzentrieren sich dabei primär auf die Türme und marschieren unaufhaltsam auf die Schildgeneratoren zu. (sw)



EXPLOSIV Der wuschelige Pelzträger ist aufgrund der effektiven Sprengsätze nicht zu unterschätzen.

The Moment of Silence

Merkwürdige Szenen spielen sich in Ihrer Stadt ab: Leute verschwinden über Nacht, immer öfter versagt die Technik und überall trifft man auf diese schwarz gekleideten Männer. Wir helfen Ihnen, den Dingen auf den Grund zu gehen, und unterstützen Sie bei der Rettung der Welt.

Legende

Grün = Gesprächspartner
Rot = Aufzunehmende Gegenstände
Blau = Orte beziehungsweise Gegenstände mit Interaktionsmöglichkeit

Tag 1: 29.09.2044

Erste Schritte

Nehmen Sie zunächst den Teddybär auf dem Flur an sich und betreten Sie anschließend Peters Appartement. Holen Sie den Messenger aus dem Nachttisch und eine Actionfigur aus der Schublade links unter dem Schrank. Nach einem Blick auf das Klingelschild der Nachbarn könen Sie mit dem Messenger deren Telefonnummer bei der Auskunft erfragen und Deborah Oswald einen ersten Besuch abstatten. Nach einem Anruf bei der örtlichen Polizeistation (Messenger benutzen) legt sich Peter erst einmal eine Runde aufs Ohr.

Tag 2: 30.09.2044

Informationen sammeln

Reden Sie mit Deborah, dann mit Tommy. Er wird Ihnen ein Foto seines Vaters und im Tausch gegen die Actionfigur auch eine Alienfigur geben. Zeigen Sie diese Bob im Kiosk vor dem Haus. Nach der ausgiebigen Unterhaltung empfiehlt sich ein Abstecher in den Brooklyn-Park. In der Schlafstelle des Gurus finden Sie einen Draht am Stock mit dem Schädel. Anschließend fährt Peter mit einem SatCar nach Downtown.

Das Büro in Manhattan

Identifizieren Sie sich mit dem Messenger am Terminal neben der Eingangstür und sprechen Sie drinnen mit Claire. Mithilfe des neuen Passworts benutzt Peter den Lift. Unterhalten Sie sich mit Bill, bis er nach einem LightLife-Menü verlangt. Wenn Sie an den Schreibtischen einen Magneten gefunden haben, bitten Sie in der Chefetage um Urlaub und fahren zur Lower East Side.

Eintritt ins Nuclear-Cafe

Hinter dem „Schrottauto" trifft Peter auf Juan, der den Messenger entwendet. Folgen Sie ihm zur Tür und klopfen Sie dort an. Rita, die gegenübersteht, verrät das richtige Klopfzeichen und Sie können Ihren Messenger nach einem Gespräch mit Lou wieder einstecken. Zeigen Sie ihm das Foto von Mr. Oswald und Cypher wird Sie empfangen.

Mahlzeit!

Um die CD, die Sie von Cypher bekommen, hochladen zu können, müssen Sie zuerst ein LightLife-Menü von Bob besorgen. Wieder im Büro befindet sich ein Sicherungskasten neben dem Begrüßungscounter. Nachdem die FI-Sicherung umgelegt und der Stecker neben der Küchentür eingesteckt ist, wärmt Peter das Menü in der Mikrowelle auf. Sobald Bill erfährt, dass sein Essen fertig ist, kann die CD im Uploadterminal eingespielt werden.

Abflug vorbereiten

Cypher ist jetzt bereit, das Foto zu „analysieren". Nach einem Telefonat mit Deborah begeben Sie sich an den Schreibtisch Ihres Chefs. Unter der Ecke der Tischmatte liegt ein Schlüssel zur Schublade, mit dessen Hilfe sich die Flugtickets stibitzen lassen. Damit checken Sie im Flughafen am Terminal B ein.

Tag 3: 1.10.2044

Besuch beim SETI

Reden Sie mit Dr. Price, um an Mr. Oswalds Tasche aus dem Souvenirshop zu gelangen. Untersuchen Sie das darin befindliche Messer und das Garn. Peter unterhält sich später mit Deborah darüber und kommt so an Tommys Teddy heran. Den Schließfachschlüssel (siehe Screenshot) stecken Sie ein und obduzieren den Teddy mit dem Messer. Erzählen Sie Bill von der dabei gefundenen Videokassette und fahren Sie nach Greenwich Village.

Greenwich Village

Fischen Sie das Schild im Antiquitätenladen auf, indem Sie aus Draht, Garn und Magnet eine Angel basteln, die durch den Briefschlitz eingeführt wird. Peter ruft die darauf angegebene Nummer an und schon öffnet Mr. Huntington dem Spieler. Aus dem Laden brauchen Sie zunächst den Videorekorder und das Hörspiel.

Videoabend

Über das Hörspiel freut sich Cypher so sehr, dass er Ihnen sein Videokabel schenkt. In Ihrem Wohnzimmer platzieren Sie den Videorekorder auf dem Couchtisch, schließen ihn an und legen die Kassette ein. Die Zahlen daraus (8227.9347 und 2234.6621) geben Sie am Virtual Telescope des SETI ein.

Verschwörungstheorien

Die beiden Fotos, die Sie dort ausdrucken können, zeigen Sie Cypher und reden dann mit Mr. Huntington darüber. In seinem Hinterzimmer wird zuerst der Lichtschalter hinter dem Regal betätigt, daraufhin schaut sich Peter den Zeitungsartikel an. Mr. Huntington bittet Sie, eine Brieftaube aus dem Laden mitzunehmen. Sobald das erledigt ist, begeben Sie sich in Ihr Apartment.

Tag 4: 2.10.2044

Flughafen-Information(en)

Schauen Sie in der Flughafen-Information aus dem Fenster rechts neben der Eingangstür, um die Angestellte wegzulocken. Am Überwachungssystem erfahren Sie Mr. Oswalds Schließfachcode (2543). Mit dem Schließfachschlüssel und dem Code bekommen Sie sein Tagebuch, in dem wichtige Hinweise versteckt sind.

Überraschender Gewinn

Zu Hause sprechen Sie kurz mit Deborah und gehen dann zum Chatten an den PC. Wiederholen Sie das, bis Christine nichts Neues mehr einfällt. Kurz darauf winkt Peter ein Lotteriegewinn – es klingelt an der Tür. Die Gewinnbestätigung tauscht Peter am Flughafen in ein Ticket zu Lunar 5 um. Über Terminal A reisen Sie dorthin.

Tag 5: 3.10.2044

Was trinken Sie denn da?

Gehen Sie zur Theke im Erholungsbereich und nehmen Sie einen Cocktail mit. In Ihrer Kabine stellen Sie den Becher aus der Waschecke auf den Tisch und legen das Handtuch darüber. Dadurch können Sie zwei Tabletten aus dem Cocktail filtern, die Sie aufschneiden müssen, um an das Pulver zu kommen. Nehmen Sie das Handtuch und stecken Sie es in den Luftschacht über der Tür. Drücken Sie anschließend Taste 3. Peter erfährt jetzt, wie die Atemluft normalerweise zusammengesetzt ist.



ADLERAUGE Um den Schlüssel auf der Anrichte aufzuspüren, müssen Sie schon sehr genau hinschauen. Bewegen Sie die Maus dabei sachte über den Bildschirm.



KINDERSICHERUNG Drücken Sie zuerst den Knopf (1). Danach wird der Code eingegeben (2). Zum Schluss drehen Sie den Schalter (3). Nur so bewegen sich die Lifte.

Ab in den Sektor B
Wenn Dr. Jenkins nicht auf seinem Platz rechts an der Theke ist, geben Sie das Pulver in seine Kaffeetasse und verlassen kurz den Erholungsbereich. Nach Ihrer Rückkehr finden Sie einen Funksender. Damit lässt sich die Verdeckplatte im Poolbereich öffnen und auf Knopfdruck der Versorgungsraum betreten. Hier geben Sie an der Anzeigetafel die Werte für die Luft zum Druckausgleich ein (unten 21, Mitte 78, oben 1).

Sabotageakt
In der Mitte der Fertigungshalle nehmen Sie Werkzeug und Energie-Stick aus dem ausrangierten Objekt. Letzteren wenden Sie auf ein abflugbereites Objekt auf dem Fließband an. Peter verlässt die Halle und kehrt zur Erde zurück.

Tag 6: 4.10.2044

Peinliches Geständnis
Von Gerald in der Air Lounge erfahren Sie, wie er seinen Mitarbeiterausweis „verloren" hat. Rita überlässt Ihnen diesen. Danach packt Peter seine Sachen in das Schließfach am Flughafen, bindet den Schlüssel an die Brieftaube und lässt sie draußen frei. Im Anschluss checken Sie am Terminal C ein.

Tag 7: 5.10.2044

Auf der Plattform
Bevor Sie mit dem Aufzug im Außenpfeiler nach unten fahren können, geben Sie den Code aus dem Tagebuch in das Steuergerät außen ein (siehe Screenshot). Schicken Sie den Aufzug leer wieder hoch und Sie finden in dessen Schacht eine Tauchausrüstung. Jetzt fährt Peter mit dem Boot zum mittleren Pfeiler, zieht dort den Taucheranzug an und geht auf Tauchgang. Nachdem Sie den Schalter unter Wasser umgelegt haben, nehmen Sie die Mine am nächsten Pfeiler mit.

Bereit zur Sprengung
Fahren Sie mit dem Aufzug in der Mitte der Plattform zum Kontrollraum. Dort werfen Sie einen Blick auf das Koordinatendisplay und finden ein Seil, das mit der Mine und dem Zeppelin verbunden wird. Verstecken Sie sich nun über der Klappe im Dach.

Tage 8 und 9: 6.-7.10.2044

Knastgeschichten
Unterhalten Sie sich ausgiebig mit Brett und den beiden Wärtern. Nachdem Sie im Hof waren, finden Sie etwas Brot in der Zelle. Sobald Sie sich auf die Pritsche legen, beginnt der Tagesablauf von vorne. Brett ist nun weg und Sie können sein Ketchup stibitzen. Bei der nächsten Zellenkontrolle geben Sie etwas davon in Officer Smiths Kappe und leihen sich seinen Schlüssel zum Wachraum aus. Dort nehmen Sie die Puppe samt Faden mit, schließen die Tür wieder und geben den Schlüssel zurück.

Brechen Sie aus!
Vor dem nächsten Umschluss befestigen Sie den Faden an Ihrem Türgitter und entfernen sich so den schlimmen Zahn. Fragen Sie Officer Burton nach seinem Kollegen und begeben Sie sich in den Hof. Nachdem Sie den Vogel mit dem Brot angelockt haben, binden Sie ihm den Zahn ans Bein und entlassen das arme Tier in den Nachthimmel. Nun können Sie mithilfe des Baumes aus dem Gefängnis türmen.

Tag 10: 8.10.2044

Zurück in Brooklyn
Glücklicherweise schenkt Bob Ihnen eine Magnetbahnkarte, damit Sie Ihren Schließfachschlüssel aus dem Kristalleuchter im Antiquitätenladen holen können. Wenn Sie Ihre Sachen geholt haben, zeigen Sie dem Gitarrenspieler aus dem Brooklyn-Park den Messenger.

Tag 11: 9.10.2044

In der Kanalisation
Biegen Sie bei der ersten Möglichkeit links ab (siehe Screenshot), um zur Station Fulton Street zu finden. Betätigen Sie den Lichtschalter neben der Tür und holen Sie die Karte am Ende der Station. Zurück an der ersten Abzweigung, folgt Peter dem ursprünglichen Weg immer geradeaus. Dabei „stolpern" Sie über einen Schuh, den Sie mit dem Garn reparieren. In der nächsten Station sprechen Sie mit Graham Oswald und dem Professor. Juri wird Peter helfen, den Weg zur Wohnung zu finden, wenn er einen Schuh bekommt.

Unter dem Wohnhaus
Nehmen Sie das Brett, stellen Sie sich darauf und klettern Sie durch das Lüftungsgitter nach oben. Nun steuern Sie Deborah – und zwar zum PC, wo sie eine Karte ausdruckt. Im Kinderzimmer findet sie Gummibärchen und schüttet diese in die Toilette. Wenn das Klo nach einem Druck auf die Spültaste verstopft ist, muss Deborah nur noch so lange mit den Agenten diskutieren, bis sie mit Tommy auf die Etagentoilette darf.

Tag 12: 10.10.2044

Der Weg durchs Ewige Eis
Nehmen Sie ein Brett von dem Stapel hinter der Polarstation und betreten Sie diese. Starten Sie nun mit dem Schlüssel aus dem Schlüsselkasten hinter der Theke den Jetski vor dem Haus. Im Motorschlitten befinden sich ein Benzinkanister und ein Lappen. Diese Gegenstände kommen in den Schneehaufen vor dem Eingang der Kuppel. Peter zündet nun das Ganze an. Nach einem Blick in die Kamera bekommen Sie Einlass gewährt.

In der Kuppel
Bei der Leiche im Gang finden Sie eine Disc und einen Zettel (über dem Namensschild). Die Reihenfolge, in der die Kontinente auf der Tür gegenüber gedrückt werden müssen, erfahren Sie, indem Sie den Zettel von hinten mit dem Feuerzeug beleuchten: Nordamerika, Eurasien, Afrika, Australien, Südamerika.

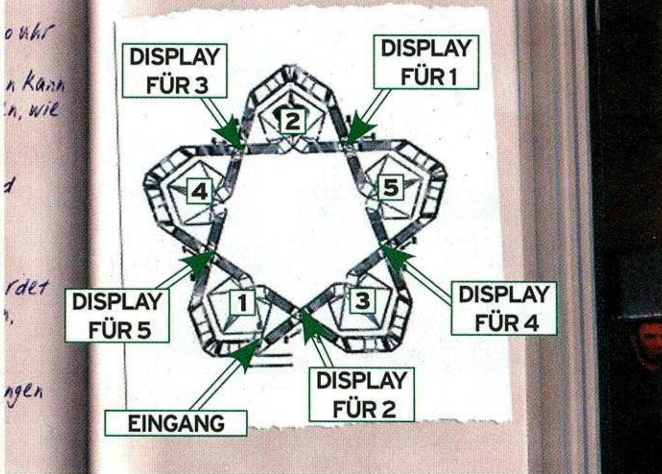
Tipps zum finalen Rätsel
1. Speichern Sie das Spiel ab. Falls Sie das Rätsel nicht selbst lösen wollen, finden Sie am Ende des Artikels einen Lösungsvorschlag, der an dieser Stelle einsteigt.
2. Suchen Sie im Tagebuch nach versteckten Hinweisen.
3. Behalten Sie die Anzeigetafel vor dem Hauptcomputer im Auge.
4. Die fünf Antennen lassen sich in 6-Grad-Schritten drehen (jede bis zu 72 Grad bzw. in 13 Schritten) und decken so im Idealfall die vollen 360 Grad ab.
5. Je nach Stellung der anderen Antennen lassen sich nicht immer alle 13 möglichen Positionen einstellen
6. Die Displays, die den Empfangsbereich der Antennen darstellen, befinden sich im Gang gegenüber der jeweiligen Antenne (siehe Screenshot).
7. Ziel ist es, die Antennen so auszurichten, dass der Computer aus Inputmangel abstürzt.

Retten Sie sich!
Im Evakuierungsraum öffnen Sie die Rettungskapsel 3 mit dem Schalter davor. Im Inneren betätigen Sie den Hebel in der Mitte und drücken auf Start. Wenn Sie aber nicht mit ansehen wollen, wie Raketen New York zerstören, müssen Sie die Disc vorher in die Raketensteuerung einlegen.

Lösungsvorschlag zum Endrätsel
Stellen Sie die Antenne in Raum 1 auf 6 Grad ein. Danach in Raum 4 auf 282, in 2 auf 120, in 5 auf 300, in 3 auf 216 und schließlich wieder in Raum 1 angekommen auf 0 Grad. Voilà! (RB)



ABKÜRZUNG Um sich lange Laufwege im Spiel zu ersparen, folgen Sie mit Peter zunächst Route 1. Später im Spiel kehren Sie hierher zurück und gehen in Richtung 2.



KREISVERKEHR Nachdem Sie eine der Antennen (1 bis 5) gedreht haben, lässt sich die Veränderung des Empfangsbereichs am entsprechenden Display in der Kuppel ablesen.

Rome: Total War

Sie wollen sich zum Kaiser des antiken Europas aufschwingen? Der Weg dorthin ist steinig und die Feinde zahlreich. Hier erfahren Sie, wie Sie Armee, Intrigen und Geld richtig einsetzen.

Grundlagentipps

Welches Haus soll ich wählen?

Im Prinzip ist es egal und bleibt Ihren Vorlieben überlassen, mit welcher Familie Sie zu Ruhm und Ehre gelangen wollen. Einen Unterschied gibt es allerdings bei der Ausrichtung, wo Sie Gebiete erobern können und ob Sie frühzeitig eine Seemacht werden müssen. Als Scipione und Bruti greifen Sie besser nach Sizilien und Nordafrika, was dementsprechend Schiffe voraussetzt. Im Norden kommen Sie eher den eigenen Verbündeten in die Quere oder müssen meilenweit durch deren Ländereien marschieren.

Die Senatsaufträge

Egal, für welche Römer Sie sich entschieden haben, als Erstes bekommen Sie prinzipiell den Senatsauftrag, eine Siedlung zu besetzen. Dadurch kommen Sie normalerweise an Geld und erhalten weitere Truppen. Zudem steigen Sie bei jedem Erfolg in der Gunst des Senats, was lange Zeit wenig bringt. Jagen Sie daher nicht gedankenlos jedem Auftrag hinterher, wenn er Ihnen nur Nachteile bringt. Sie legen sich in den meisten Fällen mit anderen Nationen an, was für Sie zu einigen Komplikationen führen kann. Halsen Sie sich da nicht zu viel auf einmal auf! Zum Erobern kommen Sie noch früh genug. Warten Sie, bis Sie eine große Streitmacht besitzen oder die Mission ohnehin mit Leichtigkeit erfüllen können.

Was erobere ich zuerst?

Die Barbarendörfer im Norden geben fast alle nicht viel her und dienen höchstens der Sklavenbeschaffung – dafür sind die ersten paar Provinzen schnell überrannt. Für Reichtum und vor allem fortschrittliche Technologien halten Sie sich an wohlhabende Metropolen. Spionieren Sie gegebenenfalls aus, welche Einrichtungen vorhanden sind, die Ihrem Imperium nützlich wären. Lohnenswerte und noch relativ leicht einzunehmende Ziele sind Sizilien, Nordwestafrika und die verstreuten Weltwunder, die Ihren Aufstieg durch diverse Boni fördern. Die kleine sizilianische Insel ist ein guter Einstieg, Sie bekommen zwei bis drei brauchbare Städte und haben keine lästigen Nachbarn zu fürchten. Von dort schaffen Sie den Sprung zu den ressourcenreichen Küstengebieten Afrikas.

Kriegslatein

Computerschlachten

Auf die Dauer nimmt es sehr viel Zeit in Anspruch, immer den Feldherrn zu mimen. Generell ist es kein Problem, den Kampfausgang rechnerisch entscheiden zu lassen. Sind die eigenen Truppen von der Stärke her überlegen und werden Sie zudem von einem guten Präfekten angeleitet, ist es ohnehin eine klare Sache. Auf freiem Feld erzielen selbst unbegabte Schlachtenlenker vorzeigbare Erfolge, in urbanem Gebiet müssen Sie schon einige Übung haben, um gut abzuschneiden.

Rekrutieren

Die Familienmitglieder haben die Fähigkeit, vor einer Schlacht zusätzlich Söldner anzuwerben. Das ist praktisch, da diese nicht erst nachgeholt werden müssen, allerdings nicht ganz billig. Zudem ist es regional recht unterschiedlich, wen Sie anheuern können. In Afrika tauchen in einigen Gebieten schon mal Söldnerelefanten auf – eine wirklich schlagkräftige Bereicherung für Ihr Heer. Schwache Söldner lohnen sich für manche Situationen trotzdem. Nehmen Sie sie als Sturmtrupp und opfern Sie sie anstatt Ihrer erfahrenen Mannen. Die traurigen Überbleibsel lösen Sie auf, die eigenen Leute sind auf Dauer billiger.

Woher bekomme ich Verstärkung?

Eine wichtige Komponente bei Scharmützeln ist die Schützenhilfe von in der Nähe platzierten Kämpfern. So können Sie zusätzliche Armeen an Städte heranführen oder zwei Flottenverbände auf einen Feind ansetzen. Dabei müssen

Die sieben Weltwunder

Die sieben Weltwunder sind einige besonders imposante Bau- und Kunstwerke in der Welt der Antike. Durch diese einzigartigen Bauten wird Ihrem Imperium moralische Unterstützung zuteil, die sich in verschiedene nützlichen Boni auswirkt. Nehmen Sie die Wunder möglichst frühzeitig in Besitz, das festigt die Loyalität des Volkes, steigert Ihren Profit und beschleunigt letztendlich den Feldzug der römischen Legionen ungemein.



Die Hängenden Gärten von Babylon
Die Anlagen mit dem ausgeklügelten Bewässerungssystem steigern alle Farmerträge um stattliche 20 Prozent. Bis Sie endlich tief im Osten gelandet sind, ist Ihre Karriere vermutlich schon kurz vor ihrem glorreichen Ende.

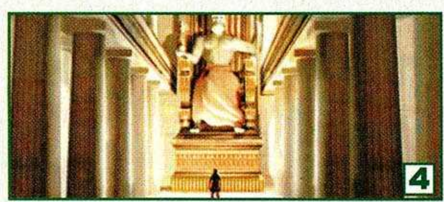


Die Pyramiden von Gizeh
Bekannt als Wahrzeichen des ägyptischen Volkes, sind Pyramiden im Allgemeinen schon recht imposante Bauten. Nehmen Sie diese Gräber zuerst ein, wenn Sie das Pharaonenvolk unterjochen möchten.





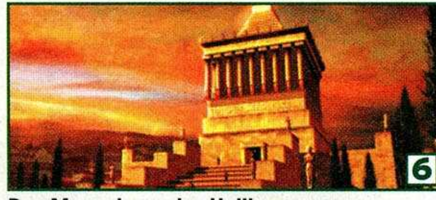
Der Leuchtturm von Pharos
Mit stetig wachsendem Territorium senden Sie letztendlich Ihre Gefolgsleute durch die halbe Welt. Dank des Turms kommen Schiffe gleich ein Stück schneller voran und gehen in dessen Nähe seltener unter.



Die Zeusstatue von Olympia
Dieses Monument flößt nicht nur den Ägyptern, sondern der gesamten Bevölkerung des Statuenbesitzers Respekt ein. Mit vier Punkten Bonus auf Loyalität ist die Statue oft genug das Zünglein an der Waage, damit kein Mob durch die Stadt tobt.



Der Artemistempel in Ephesos
Nicht allzu weit weg von Rom finden Sie den Tempel, der einen 30-prozentigen Nachlass auf alle religiösen Gebäude gewährt. Diese wiederum sind Universalgenies, da sie sowohl die Moral als auch die Kampfkraft unterstützen.



Das Mausoleum des Halikarnassos
Wenige Meter neben dem Tempel befindet sich diese Grabstätte des Mausolos. Der Vorteil besteht in 20 Prozent verminderten Bauzeiten für große Einrichtungen, die eigentlich mehr als fünf Runden benötigen.



Der Koloss von Rhodos
Geld spielt eine wichtige Rolle bei Kriegen und so lohnt sich ein Abstecher auf die kleine Insel Rhodos. Das Abbild des Sonnengottes Helos lässt die Kasse klingeln: Der Seehandel wird um 40 Prozent gesteigert.

es nicht immer Leute aus den eigenen Reihen sein, auch die Verbündeten helfen. So können Sie theoretisch mit einer Hand voll Soldaten große Städte erobern oder ganze Armadas versenken, indem Sie sich an die anderen römischen Häuser halten. Bereits von Alliierten umzingelte Städte gehen in Ihren Besitz über, solange Sie als Erster angreifen. Beachten Sie allerdings, dass die Verstärkung weit weg vom Kampfplatz anfängt und erst dorthin marschieren muss. Das kostet bei Stadteroberungen wertvolle Zeit und ist bei manuellen Schlachten umständlich. Zudem müssen die direkten Angreifer in der Lage sein, die Feinde zu beschäftigen, bis der Nachschub schließlich mitmischt. Achtung! Die Verstärkung steht auch bei Ihrem Widersachern häufig parat.

Taktischer Rückzug

Die Landeinheiten besitzen die Möglichkeit, sich aus Kämpfen zurückzuziehen. Wenn Sie hoffnungslos unterlegen sind, nutzen Sie diese Möglichkeit und formieren sich neu. Der Haken an der Sache: Ihr Gegenüber erntet dafür Erfahrungspunkte, was Sie später teuer zu stehen kommen kann. Falls ein Gegenspieler entfleucht, setzen Sie Ihrerseits nach, so weit es geht. Solange die Soldaten nicht besiegt sind, werden sie Ihnen Ärger bereiten.

Wie erobere ich Siedlungen?

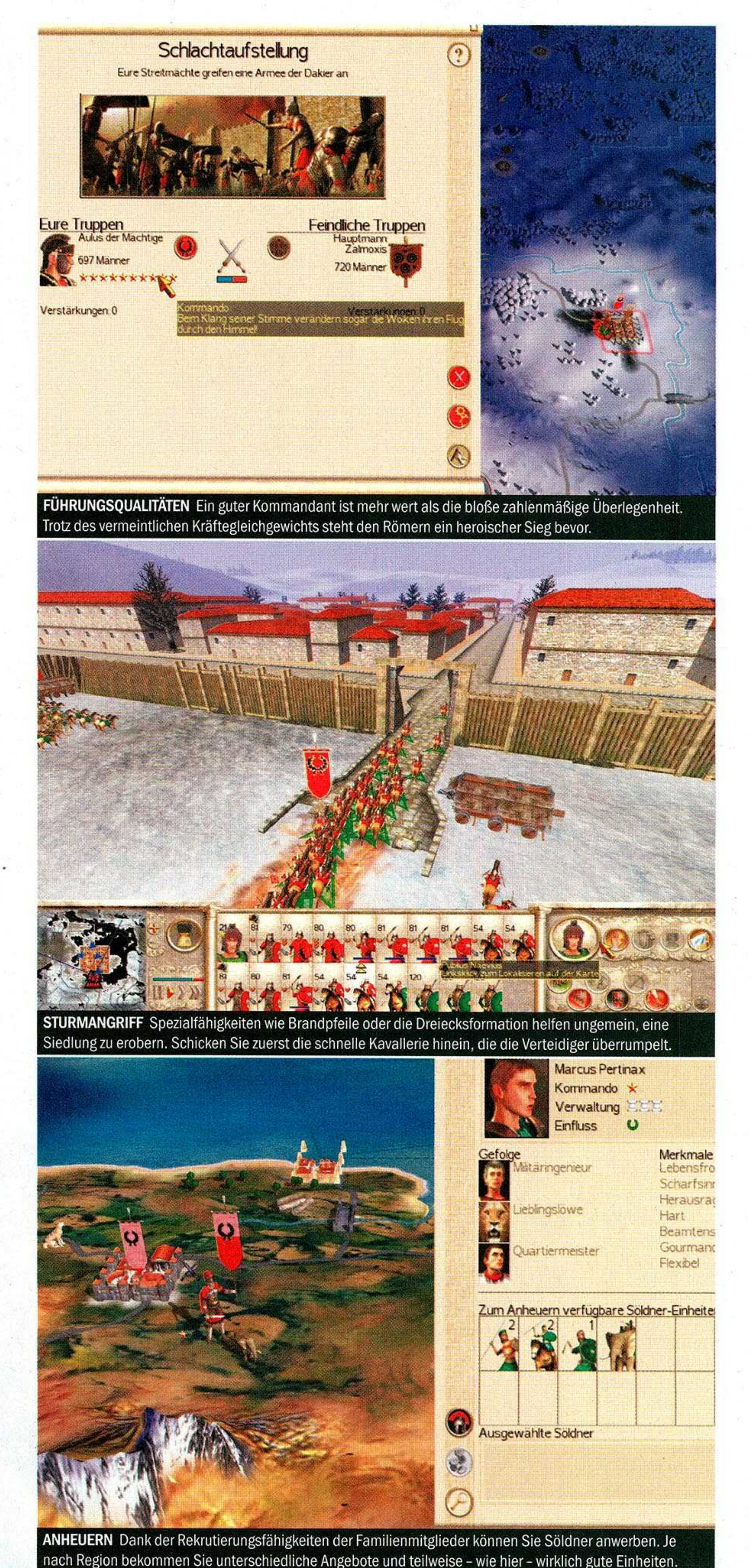
1. Lange Belagerungen haben nur Sinn, wenn Sie mehr Truppen heranführen wollen. Es kommt viel zu selten vor, dass Sie die Eingesperrten tatsächlich bis zum bitteren Ende aushungern. Nebenbei schmälern die Schäden an der Umgebung die Erträge, wenn Sie Erfolg haben. Etwas Positives hat die Hinhaltetaktik dennoch: Die Widersacher verlassen fast immer nach einer Weile die schützenden Mauern.
2. Wenn Sie attackieren, brechen Sie an mehreren Stellen durch das Tor und die Mauern, um möglichst schnell mehrere Einheiten in die Stadt zu bekommen. Schicken Sie dazu Kavallerie oder schwere Infanteristen nach vorne und lassen Sie den Rest hineinrennen, sobald etwas Platz vorhanden ist.
3. Nachdem Sie eine Stadt erobert haben, kümmern Sie sich primär um die Zufriedenheit, damit nicht gleich eine Revolte folgt. Bauen und reparieren Sie Unterhaltungsmaßnahmen. Spiele besänftigen die Unterworfenen und Sie können den Effekt je nach Bedarf regeln.

Einheiten reparieren

Ziehen Sie die Reparaturen immer vor – diese dauern ohnehin nur eine Runde. Das Gleiche gilt für die Ausbildung beziehungsweise Genesung der Legionen. Suchen Sie sich primär die Einheiten mit der meisten Erfahrung und den größten Verlusten heraus. Es geht schneller, eine Truppe mit nur noch einem oder zwei Männern zu erneuern, als eine komplett neue auszubilden.

Frisch eingenommene Städte

1. Lassen Sie die Bevölkerung am Leben, wenn Sie eine Stadt halten wollen, die Bürger besänftigen können und die Wirtschaft schnellstmöglich wieder funktionieren soll. Sie bekommen zwar durch Plündern nur wenig Geld und laufen Gefahr, dass es gleich darauf zu einer Rebellion mit zahlreichen Aufständischen kommt. Auf lange Sicht lohnt sich der Aufwand jedoch, gerade bei großen, gut ausgebauten Ansiedlungen.
2. Als Sklaven leisten Ihnen die Besiegten ebenfalls gute Dienste und kurbeln die Wirtschaft in mit Statthaltern versehenen Provinzen gehörig an – wenn auch nur für begrenzte Zeit. Die Arbeitskräfte hieven so manche Stadt auf die nächsthöhere Stufe. Sklavenhaltung im großen Stil ist in unruhigen Zeiten nicht ungefährlich, mit Spartakus und Kollegen bekommen Sie mehr als einmal zu tun. Erweitern Sie die militärische Präsenz dementsprechend.
3. Radieren Sie die Siedlung aus, wenn Sie die Stadt nicht halten können oder wollen oder es ständig zu Unruhen kommt. Die große Menge



FÜHRUNGSQUALITÄTEN Ein guter Kommandant ist mehr wert als die bloße zahlenmäßige Überlegenheit. Trotz des vermeintlichen Kräftegleichgewichts steht den Römern ein heroischer Sieg bevor.

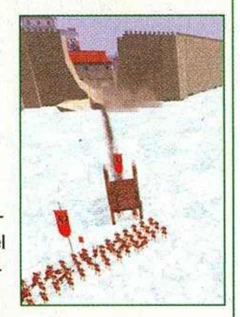
STURMANGRIFF Spezialfähigkeiten wie Brandpfeile oder die Dreiecksformation helfen ungemein, eine Siedlung zu erobern. Schicken Sie zuerst die schnelle Kavallerie hinein, die die Verteidiger überrumpelt.

ANHEUERN Dank der Rekrutierungsfähigkeiten der Familienmitglieder können Sie Söldner anwerben. Je nach Region bekommen Sie unterschiedliche Angebote und teilweise – wie hier – wirklich gute Einheiten.

Belagerungswaffen

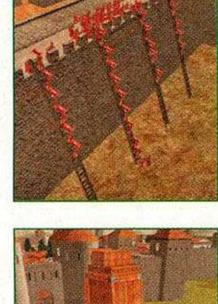
Sobald zwischen der Streitmacht und dem Objekt der Begierde eine Mauer steht, ist es aus mit dem bequemen Einrücken. Je nach vorhandenen Einheitentypen, Offizier und Mauerwerk wählen die Römer aus fünf verschiedenen Varianten von Kriegsgerät, um die Absperrungen zu überwinden:

Tunnel



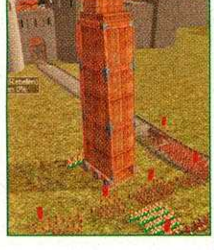
+ Eine sichere Sache, da Sie nicht wie bei der übrigen Ausrüstung beschossen werden können. Verschafft allen Kriegertypen Zugang.
- Die Buddler arbeiten schnurstracks ohne eventuell nötige Richtungswechsel auf die Mauern hin. Benötigen viele Baupunkte.

Leitern



+ Lassen sich im halben Dutzend bauen und sind beweglich. Gegen kleine bis mittlere Schutzwälle eine gute Ergänzung zu den Rammböcken.
- Ebnen nur wenigen Einheitentypen den Weg. Der Klettervorgang dauert eine halbe Ewigkeit, während der die Einheiten fast ungeschützt sind.

Belagerungstürme



+ Das Fußvolk ist besser geschützt, das schwere Gerät fällt nicht einfach um. Taugen auch bei wirklich dicken Mauern.
- Genau wie bei den simplen Leitern dauert der Vorgang lange und nur Infanteristen kommen voran.

Rammböcke



+ Schaffen an beliebigen Toren und Mauern einen breiten Durchbruch und sind daher vielseitiger als die Tunnel. Auf jeden Fall das Standardwerkzeug für den gewieften Eroberer.
- Kommen nur langsam voran und sind schlecht geschützt. Brauchen lange bei dicken Mauern.

Artilleriewaffen



+ Können gegen Krieger eingesetzt werden, bieten teilweise zusätzlich Brandmunition und lassen sich aus sicherer Entfernung abfeuern. Städte können Sie ohne Belagerung sofort attackieren.
- Müssen extra mitgeführt werden, belegen Einheitenplätze, sind nicht billig und setzen spezialisierte Fertigungsanlagen voraus.



SCHLACHTENLENKER Höchstselbst Schlachten zu bestreiten, ist nicht leicht. Hier stecken die eigenen Schützen famoserweise unseren Turm an. Wenn Sie wenig Zeit investieren wollen, lassen Sie besser den Computer steuern.

Gold hat dabei etwas für sich. Bei uninteressanten Dörfern versetzen Sie alle möglichen Gebäude, danach ziehen die Truppen ab und überlassen den Rest seinem Schicksal.

Die Familie

Geeignete Stammhalter

Die Leistung Ihrer Feldzüge und Städte werden zu einem Großteil durch die Herren Ihres Geschlechts bestimmt. Haben Sie ein Auge auf die Fähigkeiten der potenziellen Ehemänner. Nicht jeder dahergelaufene Nichtskönner ist es wert, in die Familie aufgenommen zu werden – sonst vergeuden Sie einen Großteil des vorhandenen Potenzials.

Statthalter

Verteilen Sie im gesamten Reich Ihre Verwalter in den Provinzen, logischerweise bevorzugt in den Großstädten und Metropolen. Das hält den Pöbel bei hohen Steuern eher bei der Stange und die Erträge sind dementsprechend hoch. Senden Sie früh genug Nachfolger los, bevor ein einflussreicher Mann den Löffel abgibt, und setzen Sie ihn nicht ohne Ersatz außerhalb ab, sonst ist die Stimmung gründlich im Keller. Mit Verwaltung allein ist es noch nicht getan. Ein Mindestmaß an militärischer Präsenz ist nötig, um die Ordnung aufrechtzuerhalten.

Schlachtenlenker

Neben dem Anheuern von Söldnern und Verwalten ist die Verwandtschaft als Kopf der Truppe zu gebrauchen. Schon nach wenigen Gefechten motiviert der Hauptmann die ihm Unterstellten und kümmert sich um die Kampftaktik. Die Kampferfolge steigen enorm, selbst in Unterzahl halten Sie gegen führungslose Truppen stand.

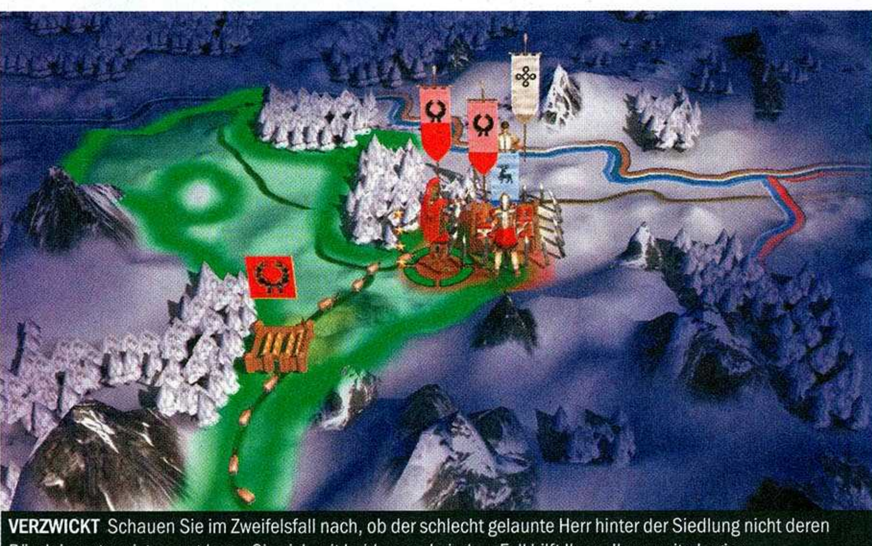
Die Finanzen

Handel

Richtig regeln lässt sich die Wirtschaft nicht. Bauen Sie zum Einstieg Häfen und Felder in mehreren Städten und knüpfen Sie möglichst viele Handelsabkommen. So manchen Diplomaten überzeugen Sie, wenn Sie dafür eine Kleinigkeit springen lassen. Schon nach wenigen Runden rechnet sich das Almosen. Als zweite Methode, die sich auf die Dauer lohnt, setzen Sie in Kleinstädten die Steuern niedrig an, damit die Zuwanderungsquote steigt und Sie die Anlagen kurz darauf aufwerten dürfen.

Den Pleitegeier abwenden

Zu wenig Geld, aber genug Armeen? Suchen Sie sich eine ohnehin unliebsame Kleinstadt, die Sie mit Ihren Truppen komplett verlassen. Helfen Sie mit hohen Steuern nach und schon haben Sie eine tolle Revolte und einen Staatsauftrag, die Siedlung einzunehmen. Zwar entsteht in der Stadt prinzipiell eine große Horde Kämpfer, das sind aber meist Bauern, die einer gut gerüsteten Kampfformation nicht gewachsen sind. Sacken Sie das Geld ein und radieren Sie die Bevölkerung aus, schon sind die Schatztruhen zum Bersten gefüllt.



VERZWICKT Schauen Sie im Zweifelsfall nach, ob der schlecht gelaunte Herr hinter der Siedlung nicht deren Bündnispartner ist, sonst legen Sie sich mit beiden an. In jedem Fall hilft Ihnen Ihre zweite Legion.

GANGSTER

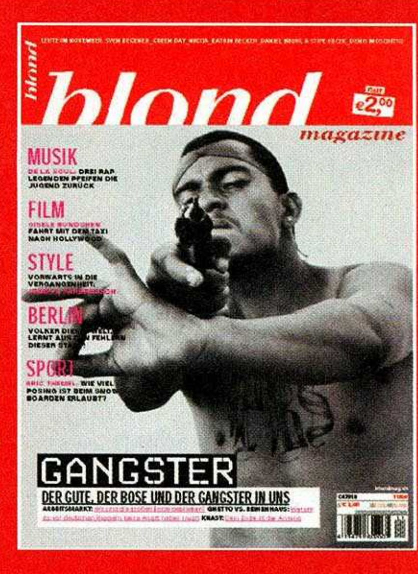
DER GUTE, DER BÖSE UND DER GANGSTER IN UNS

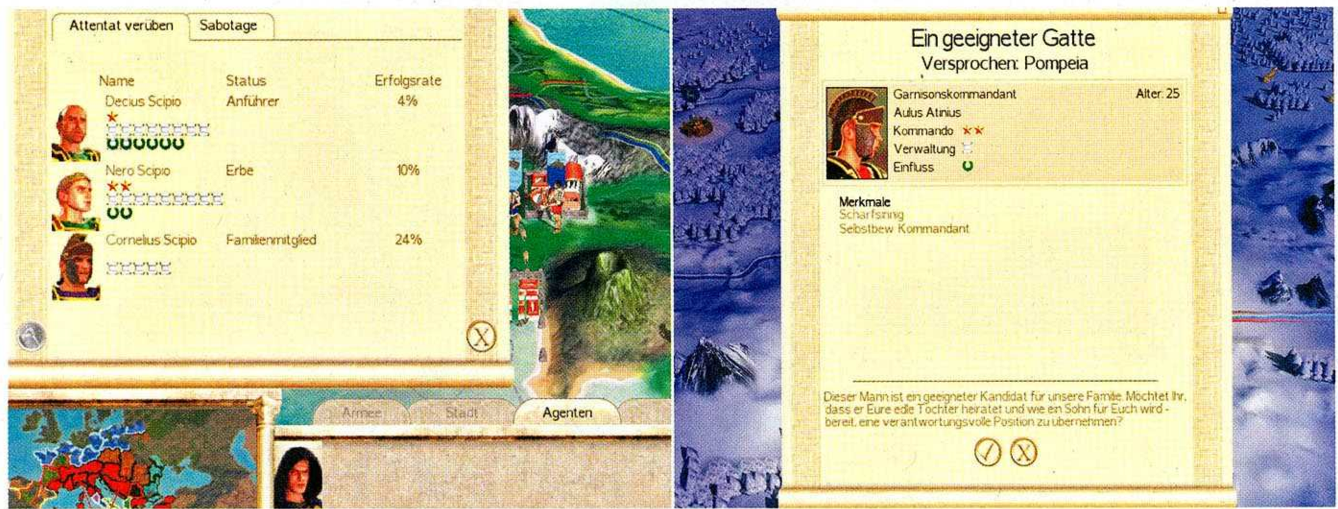
ARBEITSMARKT: Wo sind die großen Bosse geblieben? **GHETTO VS. REIHENHAUS:** Warum du vor deutschen Rappern keine Angst haben musst **KNAST:** Dein Ende ist der Anfang

MUSIK: De la Soul Die Rap-Legenden pfeifen die Jugend zurück
FILM: Gisèle Bündchen Ein Babe fährt mit dem Taxi nach Hollywood
STYLE: Jeans & Farbrausch Vorwärts in die Vergangenheit, Herbst ist Style!
SPORT: Eric Themel Wie viel Posing ist erlaubt? Ein Snowboarder gibt alles
CITY: Berlin Völker dieser Welt, lernt aus den Fehlern dieser Stadt!

das neue Blond
aB 22.10. am Kiosk

Abo-Hotline: 030 - 61 10 52 97
mehr Infos: www.blondmag.de





MORDOPFER Bis zu den alteingesessenen Oberhäuptern dringt ein Attentäter nur mit Glück vor. Lohnenswerte Ziele sind Feldherren, bevor es zur Konfrontation kommt.

QUAL DER WAHL Wer zur Familie gehören will, muss brauchbare Qualitäten vorweisen können. Was aus diesem Herren geworden ist, sehen Sie auf der zweiten Seite.

Natürliche Ressourcen

Achten Sie auf die in den Ländereien verteilten Symbole für besondere Vorkommen. Das können zum einen besondere Tiere wie in Afrika sein, aber auch Bodenschätze, die Sie in Minen abbauen. Das lässt den Rubel rollen.

Baumaßnahmen und Verwaltung

Im Prinzip errichten Sie im Lauf der Zeit den kompletten Technikbaum in einer sich normal entwickelnden Siedlung und die automatische Verwaltung funktioniert ordentlich. Ein paar einfache Dinge sollten Sie dennoch beachten:

1. Sie brauchen nicht alles überall bauen, solange Sie die Wünsche der Bevölkerung halbwegs im Griff haben. Konzentrieren Sie sich an vor Feinden sicheren Standorten ruhig auf Ihren kommerziellen Vorteil, in Ihrer Hauptstadt sollten Sie unbedingt der Kultur und dem Wissen frönen und in neu besetzten Gebieten rüsten Sie ordentlich auf.

2. Sobald eine Stadt die nächste Stufe überschritten hat, fordern die Einwohner ein größeres Verwaltungsgebäude, sonst werden sie sauer. Damit können Sie zudem neue Einrichtungen erstellen. Ziehen Sie den Palast des Verwalters den noch ausstehenden Gebäuden vor.

3. In Regionen mit über längerer Zeit mittelmäßiger Stimmung kann diese leicht komplett umkippen – ein Aufstand kommt dann überraschend. Steuern Sie solche Städte besser selbst oder besorgen Sie sich einen kompetenteren Verwalter.

4. Nehmen Sie lieber in einer Stadt vorübergehend mal schlechte oder gar negative Bilanzen in Kauf, wenn Sie dadurch einer Revolte vorbeugen. Das loht sich jedoch nur, sofern sich in absehbarer Zeit die Laune durch ein fertig gestelltes Gebäude oder einen Neuankömmling bessert.

5. Ausbildung und bessere Ausrüstung bringen einen großen Vorteil. Beim ersten Feindkontakt fällt nicht gleich die Hälfte der Frischlinge vor Schreck tot um. Stocken Sie vor allem die militärischen und geistigen Fortbildungsmaßnahmen in Ihrer Hauptstadt auf. So bekommen Ihre Offiziere gleich ein wenig mehr Bildung mit auf den Weg.

Spezialeinheiten

Attentäter

Ein guter Stratege schaltet seine Widersacher und Konkurrenten gezielt und effektiv aus. So operieren Sie im Verborgenen und nutzen die Fähigkeiten des Meuchelmörders zu Ihrem Vorteil aus:

1. Trainieren Sie Ihren Attentäter an kleinen Rebellenarmeen und unwichtigen Personen – diese sind dankbare Opfer. Erst wenn der Meuchelmörder mehr Erfahrung hat, wagen Sie sich an Familienmitglieder. Besonders hoch ist die Erfolgsquote, solange sich ein Oberhaupt auf Reisen mit wenig Soldaten befindet. Das beraubt Armeen ihres Zusammenhalts und taktischen Geschicks, ohne Führer sind sie wesentlich leichter zu besiegen. Positionieren Sie den Agenten vor den Stadttoren – für den Fall, dass die Stadt eingekesselt wird, verrichtet er dessen ungeachtet seine Arbeit.

2. Als zweite Eigenschaft spionieren gute Mörder Siedlungen während des Auftrags aus und können Gebäude sabotieren. Damit untergraben Sie die Moral in der Stadt und erzwingen einen Aufruhr oder zerstören militärische Einrichtungen. Das begünstigt die anschließende Einnahme entsprechend. Zudem beseitigen Sie damit schnell Konkurrenten für die Senatsämter und mindern Stärke und Einfluss des Hauses.

3. Nachdem alle Mitglieder einer Familie auf mehr oder weniger natürliche Weise abdanken mussten, gilt eine Seite als vernichtet. Die übrigen Einheiten und Städte werden durch Rebellen übernommen.

Diplomaten

1. Die Mittelsmänner sind selbst im tiefsten Feindesland unantastbar. Neben dem offiziellen Aushandeln von Verträgen besitzen sie die Fähigkeit zu bestechen oder Geschenke zu machen. Damit sichern Sie sich beispielsweise ein gutes Ansehen beim Senat.

2. Der lustigere Teil an der Diplomatie ist, dass Sie mit dem nötigen Kleingeld fast jeden kaufen können. Sie bringen damit Kommandanten samt deren halber Armee auf Ihre Seite, von denen Sie eine Runde zuvor noch belagert wurden – als Familienmitglied, versteht sich.

3. In geringem Umfang spioniert ein Diplomat Ihren Gegner aus. Sie erfahren zumindest die ungefähre Kampfkraft. Kleiner Trick, wenn Sie nicht wissen, welche Provinzen ein Gegner noch hält: Zwar sehen Sie in den Statistiken, wie stark eine Nation ist. Per Diplomat können Sie sich jedoch alle gehaltenen Provinzen auflisten lassen, selbst wenn diese auf der Karte noch abgedunkelt sind. Treten Sie mit der Partei in Verhandlungen und fordern Sie eine Gebietsabtretung – diese werden Ihnen aufgelistet.

Spion

Der Spion ist eine Mischung aus den beiden anderen Einzelgängern, kann aber nichts wirklich gut. Die Massen zur Revolte aufzuwiegeln ist zugegebenermaßen eine interessante Gabe, merken werden Sie davon jedoch bei einem durchschnittlichen Spitzel nichts. Immerhin ist er billig zu haben und kann mehrere Ziele pro Runde genauestens auskundschaften. (as)



AUFTRÄGE Je nach Ihrer Stellung und der angedrohten Strafe sollten Sie nicht allen Forderungen nachkommen.



REIBACH Knüpfen Sie Handelsabkommen und bauen Sie schleunigst Häfen und Straßen für die Nachbarschaft.



SCHLECHTE AUSSICHTEN Mit einem Spitzel klären Sie vorab die Lage in der Stadt, die Sie angreifen wollen.

Knights of Honor

In den grauen Tagen des Mittelalters waren Tugenden wie Mut und Ehre noch von großer Bedeutung. Kaufleute bereicherten unsere Lande und Baumeister errichteten denkwürdige Städte und Burgen. Feldherren zogen noch höchstpersönlich in die Schlacht und auch tausend Jahre später erinnert man sich ihrer großen Namen in Ehrfurcht. Mit unseren Tipps & Tricks für den mittleren Schwierigkeitsgrad in Knights of Honor ist auch Ihnen dieser Ruhm gewiss.

Einführung und Tutorial

Tutorial

Um einen optimalen Einstieg in **Knights of Honor** zu gewährleisten, spielen Sie unbedingt das Tutorial durch. Hier werden die wichtigsten Grundlagen von Wirtschaft, Kriegsführung, Diplomatie und Spionage erklärt. Lernen Sie, wie man Gebäude baut, eine Armee rekrutiert, mit fremden Königreichen Verhandlungen aufnimmt und königliche Insignien erlangt.

Der königliche Hof und seine Ritter

Marschall

1. Der Marschall ist Feldherr und Befehlshaber einer Armee. Um eine Provinz zu erobern, muss die Armee von einem Feldherrn angeführt werden.
2. Truppen können nur in den Städten rekrutiert und aufgestockt werden. In Schlachten erlangt Ihr Marschall Erfahrungspunkte unabhängig von Sieg oder Niederlage. Diese Boni sind natürlich größer, wenn der Krieg von Erfolg gekrönt ist.
3. Die Erfahrungspunkte können dazu verwendet werden, die Fähigkeiten Ihres Marschalls gezielt nach den eigenen Wünschen zu verbessern.
Extra-Tipp: Ruft der Papst zum Kreuzzug gegen ein fremdes Königreich auf, so wird aus allen sich im Spiel befindlichen katholischen Marschällen einer auserwählt, um den Kreuzzug anzuführen. Oft trifft dabei die Wahl einen Ihrer Marschälle. Lehnen Sie diese päpstlichen Anliegen aber nicht zu oft ab. Es droht sonst die Exkommunikation Ihres Königreiches aus der katholischen Kirche.

Kleriker

1. Der Kleriker wacht über die Frommheit Ihrer Ländereien und sorgt unter anderem als Schreiber für stetigen Nachschub an Büchern. Unterscheidet sich die Religion einer neu eingegliederten Provinz von der des Eroberers, so kann der Kleriker die Bevölkerung zu seiner eigenen Religion bekehren.
2. Als Statthalter eingesetzt, kann der Kleriker auch die Einwohner eroberter Provinzen ins Reich eingliedern und macht sie so ihrem neuen Herrscher gegenüber wohlgesinnter.
3. Ein ausreichend gebildeter Kleriker kann im Laufe seiner Karriere sogar zum Papst oder zum Patriarchen avancieren und bietet Ihnen somit die Möglichkeit, Ihrem Feind auch auf religiöser Ebene zu schaden. Wenn der amtierende Papst das Zeitliche segnet, wird aus allen sich im Spiel befindlichen Klerikern sein Nachfolger gewählt. Die Chancen für einen Ihrer eigenen Kleriker steigen, je stärker Ihr Königreich und je gebildeter Ihr Ritter ist. Der Papst selbst hat einen Sonderstatus. Er kann etwa Königreiche, die vom Pfade Gottes abkommen, exkommunizieren und zu Kreuzzügen gegen nichtkatholische Nationen aufrufen.

Kaufmann

1. Der Kaufmann ist der königliche Handelsbeauftragte. Haben Sie ein Handelsabkommen mit einem anderen Königreich abgeschlossen, kann diesem Ritter eine Handelsroute zugewiesen werden, um Waren zu importieren oder die königliche Schatzkammer effektiver zu bereichern.
2. Regiert der Kaufmann als Statthalter über eine Provinz, so steigert er ihre Goldeinnahmen. Auch hier gilt die Erfahrungsregel: Je erfahrener Ihr Kaufmann ist, desto erfolgreicher wirtschaftet er.

Grundherr

1. Ein Grundherr ist verantwortlich für die Nahrungsversorgung. Er steigert neben der Einwohnerzahl und den damit verbundenen Steuereinnahmen auch die Nahrungsmittelproduktion.
2. Auf der anderen Seite senkt er den Konsum der Stadtbevölkerung, ohne ihr dabei zu schaden und das Aufstandsrisiko zu erhöhen. Eine durch ihn angeordnete Rationierung der Nahrungsmittel steigert die Ausdauer der Bevölkerung in einer Stadt, falls diese gerade durch feindliche Truppen belagert und eingeschlossen wird.

Baumeister

1. Der Baumeister ist verantwortlich für die Stadtentwicklung. Unter seiner Amtsgewalt steigt, ähnlich wie beim Grundherrn, die Bevölkerungsanzahl und somit die Einnahmen an Steuergeldern aus einer Provinz.
2. Durch eine höhere Verfügbarkeit an Bauarbeitern senkt der Baumeister die Bauzeiten für Gebäude und gewährleistet Ihnen somit einen raschen Aufbau und die Zufriedenheit der Bevölkerung in einer Provinz hinsichtlich der Stadtentwicklung.

Spion

1. Ein oft sehr nützlicher Ritter ist der Spion. Mit seiner Hilfe können Sie andere königliche Höfe unterwandern. Lassen Sie ihn ein anderes Königreich infiltrieren und am dortigen Hof als Ritter anheuern. Ist die Unterwanderung erfolgreich, so haben Sie unterschiedliche Spionagemöglichkeiten, abhängig von der dem Spion zugeteilten Aufgabe. Je erfahrener und gebildeter Ihr Spion ist, desto höher sind die Chancen auf Erfolg und desto geringer ist auch das Risiko des Scheiterns einer Operation.
2. Achtung: Ein falscher Schritt und die Deckung Ihres Spions fliegt auf und er wird eingekerkert, noch bevor er seine Mission erfüllen konnte. Falls dies geschieht, sollten Sie bald handeln. Damit es nicht zu Unruhen unter der Bevölkerung kommt, kaufen Sie Ihren Spion durch Lösegeld frei, anstatt ihn seinem womöglich tödlichen Schicksal zu überlassen.
3. Selbst im eigenen Königreich ist ein Spion von hohem Wert, denn auch die anderen Königreiche verfügen über Spione, die Ihr Reich infiltrieren könnten.
Extra-Tipp: Beschäftigen Sie einen Spion am eigenen königlichen Hof, um feindliche Spione frühzeitig zu erkennen und sie unschädlich zu machen.

Spionage

Wenn Sie einem Ritter die Tätigkeit eines Spions zuweisen, haben Sie anfangs nur zwei Möglichkeiten: Ihn am eigenen Hof zu belassen, schützt Ihr Reich vor fremden Spionen, bringt Ihnen aber keine Möglichkeit, Ihren Gegner zu schwächen. Lassen Sie also von Zeit zu Zeit einen Spion ein fremdes Königreich infiltrieren. Wenn Ihr Spion vom dortigen Herrscher zum Ritter ernannt wurde, erhalten Sie eine Benachrichtigung und



VERMÖGENSSTAND In der Finanzübersicht der Schatzkammer erhalten Sie einen guten Überblick über die aktuelle Blianz Ihres Reiches.



KÖNIGLICHE ERRUNGENSCHAFTEN Die meisten dieser außerordentlichen wirtschaftlichen Leistungen können Sie nur durch den Import exotischer Waren erreichen.

es offenbaren sich Ihnen verschiedene Möglichkeiten der Spionage, abhängig von der ihm dort zugewiesenen Rolle.
Extra-Tipp: Operieren Sie mit Ihrem Spion nicht willkürlich. Warten Sie den richtigen Moment ab, damit Ihnen ein erfolgreicher Abschluss seiner Mission auch wirklich von Nutzen ist.

Spion

Wenn Ihr Spion auch am fremden Hof die Rolle eines Spions übernommen hat, so haben Sie mit ihm eine effektive Waffe gewonnen. Sie können Attentate auf ein Mitglied der königlichen Familie oder gar auf den König selbst verüben und dem Königreich somit erheblichen Schaden zufügen.
Extra-Tipp: Besonders bei jungen Königen, die gerade erst den Thron erklommen haben und noch nicht für Nachwuchs sorgen konnten, bringt diese Maßnahme fatale Folgen für die dortige Innenpolitik mit sich.

Marschall

Wurde Ihr Spion zum Feldherrn einer fremden Armee bestimmt, so können Sie einen Friedensvertrag erzwingen oder gar eine Rebellion der Truppen provozieren. Wenn Sie Ihren Spion aus dem infiltrierten Reich zurückziehen, hinterlässt er seine Armee in einem Söldnerlager. Achten Sie also darauf, dass sich Ihr Ritter in der Nähe der Grenzen bewegt, um eventuell lohnenswerte Söldnereinheiten rekrutieren zu können.
Extra-Tipp: Wurde Ihr Spion mit einem Kreuzzug beauftragt, so können Sie diesen ablenken und gegen einen Gegner Ihrer Wahl richten.

Kleriker

1.) Nicht regierend
Mit einem Kleriker am königlichen Hof können Sie das Nostalgiegefühl der Bevölkerung in den Grenzprovinzen zu Ihren Gunsten verändern. Das Volk wird aufrührerisch und rebelliert unter fremder Flagge.

2.) Regierend
Regiert ein Kleriker als Statthalter einer Provinz, so können Sie diese entweder an Ihr eigenes Reich angliedern oder sie für unabhängig erklären und Ihren Spion zum König eines neu entstandenen Königreiches aufsteigen lassen. Die Beziehungen zu Ihnen werden exzellent sein.
Unterscheidet sich die Religion dieser Provinz von der Ihren, so können Sie mit dem Kleriker die Bevölkerung zum eigenen Glauben bekehren oder sie gar Heiden werden lassen, um damit die Beziehungen zum Kirchenoberhaupt zu schwächen.

3.) Papst
Ist Ihr Spion als Kleriker zum Papst avanciert, so können Sie mit ihm ein anderes Königreich exkommunizieren oder zum Kreuzzug gegen eine Nation Ihrer Wahl aufrufen.

Grundherr und Baumeister

Schließen Sie eine fremde Stadt mitsamt Ihrer Provinz an das eigene Reich an, sobald Ihr Spion durch den dortigen Herrscher die Rolle eines Grundherrn oder Baumeisters zugeteilt bekommen hat. Ihr Spion kann als Statthalter wortwörtlich die Schlüssel und somit die gesamte Provinz an Sie übergeben. Genau wie Kleriker können auch Grundherrn und Baumeister die Unabhängigkeit einer Provinz erklären und zum unabhängigen König avancieren.

Kaufmann

1.) Nicht regierend
Wurde Ihr Spion als Kaufmann angeheuert, so können Sie mit ihm eine bestehende Handelsroute sabotieren oder Gold aus der feindlichen Schatzkammer stehlen und sich dadurch selbst bereichern.

2.) Regierend
Ist Ihr Spion als Kaufmann zum Statthalter einer fremden Provinz ernannt, so können Sie ihm – genau wie beim Grundherrn oder Baumeister – den Befehl zur Annexion geben und die Provinz in Ihr Königreich eingliedern. Oder gründen Sie ein neues, unabhängiges Königreich.

Kriegsführung

Vorsichtiger Aufbau

Ernennen Sie in der Anfangsphase des Spiels nicht zu viele Marschälle, da deren Löhne sehr schnell die Möhlichkeiten Ihrer königlichen Schatzkammer sprengen.
Extra-Tipp: Ist das Spiel etwas vorangeschritten, sollten Sie Ihre neun Ritterplätze zwar ausreichend an Marschälle vergeben haben, allerdings werden Sie bei einer Überbesetzung von anderen Reichen sehr schnell als kriegstreibende Nation abgestempelt. Dieser Ruf schadet Ihnen unter Umständen auf diplomatischer Ebene.

Söldner

Von Zeit zu Zeit finden Sie Söldnerlager in Ihren Landen. Diese bestehen häufig aus Einheiten, die Ihnen sehr nützlich sein können. Oft befinden sich Einheiten darunter, die weit kampfstärker sind als Einheiten Ihrer Armeen. Um Truppen aus einem Söldnerlager zu rekrutieren und in Ihre Armee einzugliedern, schicken Sie einen Marschall in das Lager. Bedenken Sie dabei aber, dass das Anheuern von Söldnern Gold kostet.

Kampfansicht

Nur für Fortgeschrittene empfehlenswert ist die Kampfansicht bei Schlachten. Hier steuern Sie Ihre Einheiten selbst in den Krieg. Achten Sie allerdings auf den Trupp des Feldherrn, denn wenn er stirbt, ist die Schlacht verloren. Die KI der gegnerischen Einheiten ist in der Kampfansicht für ungeübte Spieler allerdings schier unüberwindbar. Wir empfehlen Ihnen daher, gerade zu Beginn die Schlacht durch den Computer simulieren zu lassen.

Religionen

Im Mittelalter herrschten vier große Religionen in Europa vor. **Knights of Honor** hat diese Konstellation übernommen und ihnen sogar Charaktereigenschaften zugeordnet. Jede hat ihre Vor- und Nachteile.

Katholizismus

Durch den Katholizismus haben Sie zwar ein größeres Goldeinkommen, sind allerdings auch dem Papst als Oberhaupt der katholischen Kirche gegenüber in der Pflicht. Dies beinhaltet einen gepflegten Kontakt zum Vatikan. Kriegerische Übergriffe auf andere katholische Reiche können durch den Papst bestraft werden. Ist er der Ansicht, Ihre Nation sei vom Pfade Gottes abgekommen, so kann er Ihr Königreich aus der katholischen Kirche exkommunizieren. Eine Exkommunikation bringt die politische Vogelfreiheit mit sich. Jedes andere Land darf Sie nun angreifen, ohne selbst mit einer Strafe rechnen zu müssen. Auch kann der Papst zu einem Kreuzzug gegen Ihr Königreich aufrufen.

Orthodoxie

Die orthodoxe Kirche ist in Ost- und Südosteuropa vorzufinden. Ihr Patron ist der Patriarch. Regieren Sie zu Beginn des Spiels ein orthodoxes Königreich, so sind Sie dem Patriarchen von Byzanz untergeordnet. Das bringt Ihnen zwar einen erheblichen Gold- und Frömmigkeitsbonus ein, sorgt aber konstant für eine schlechte Moral Ihrer Armeen.
Sobald Sie einen gebildeten Kleriker unter Ihren Rittern zur Verfügung haben, können Sie Ihre Kirche für unabhängig orthodox erklären und selbst einen Patriarchen stellen. Sie unterstehen nun nicht mehr dem byzantinischen Patriarchen, verlieren aber den Gold- und Frömmigkeits-



ADMIRALITÄT Die Stadt Mitau im Kurland kann dank ihrer Admiralität exotische Waren importieren – ein enormer Vorteil gegenüber der Konkurrenz.



KINDERLOS Der alternde König Rafn von Schweden ist erkrankt und kann keine Kinder mehr zeugen. Schwere Folgen für das Reich, denn er hat keinen Thronfolger.



STÄRKSTE MACHT EUROPAS Schweden hat neben der größten Armee auch die kräftigste Finanzpolitik. Grundstein für mittelalterlichen Erfolg.



FREUND UND FEIND In der politischen Übersicht können Sie unter anderem Ihre aktuellen Beziehungen zu anderen Königreichen einsehen.



UNPASSEND UND RISKANT In regelmäßigen Abständen kommen Könige anderer Reiche mit Bitten auf Sie zu, die Sie besser ablehnen sollten.

bonus. Stirbt Ihr unabhängiger Patriarch, sollte ein geeigneter Nachfolger vorhanden sein, sonst verliert die Kirche ihre Unabhängigkeit und fällt an Byzanz zurück.

Islam

Vor allem im Mittleren Osten finden Sie Königreiche muslimischen Ursprungs. Der Islam sorgt für exzellente Moral unter Ihren Kriegern. Die Unabhängigkeit ist Ihnen gewährt, weil der Islam kein kirchliches Oberhaupt besitzt, dem Sie untergeordnet sind. Als Herrscher eines muslimischen Königreiches können Sie zu Verteidigungszwecken einen heiligen Krieg, den Djihad, ausrufen. Daraufhin bringen alle Moscheen in Ihrem Reich Rebellen-Armeen hervor, die automatisch alle feindlichen und nichtmuslimischen Truppen innerhalb Ihres Königreichs angreifen.

Heidentum

Heidnische Königreiche verfügen nicht über Frommheit und haben lediglich ein geringes Goldeinkommen. Sie sind zwar religiös völlig unabhängig, aber die Gefahr, Opfer eines Kreuzzugs zu werden, ist immens.

Wirtschaft

Königliche Schatzkammer

Die königliche Schatzkammer ist das Spiegelbild der aktuellen Finanzlage Ihres Reiches. Neben Gold zählt auch Frommheit und Anzahl der Bücher zum Inventar. Frommheit entsteht in den Klöstern der Provinzen und wird unter anderem für Operationen eines Klerikers benötigt. Bücher stammen aus Bibliotheken und Universitäten, die Sie in Ihren Städten bauen können. Sie sind Garantie für die Ausbildung Ihrer Ritter. Je gebildeter einer Ihrer Grundherrn, Baumeister, Kaufmänner, Kleriker oder Spione ist, desto effektiver arbeitet er.
Die „Menge" an Frommheit und Büchern in der königlichen Schatzkammer kann den Wert 1.000 nicht überschreiten. Für die Ausbildung eines Ritters werden aber beispielsweise auch 1.000 Bücher verbraucht. Stellen Sie also sicher, dass der Nachschub an Büchern und Frommheit durch viele Klöster und Schriftsteller gesichert ist.

Ressourcen in Stadt und Provinz

In den vielen Provinzen Europas finden Sie verschiedene, gebietsabhängige Gegebenheiten. Diese Provinzmerkmale sind nichts anderes als Terraintypen, die eine jeweils unterschiedliche Stadtentwicklung zulassen. **Knights of Honor** besitzt die Provinzmerkmale Fischgründe, fruchtbarer Boden, Marmorgestein, Mineralgestein, Silbererz, Salzsole, Weideland und Wildgebiet. Durch terrainspezifische Gebäude lassen sich Rohstoffe abbauen und provinzgegebene Ressourcen wirtschaftlich nutzen.

Exotische Waren

Exotische Waren sind Güter, die Sie nicht selbst herstellen können. Diese Waren importieren Sie in Provinzen, denen eine Admiralität zur Verfügung steht. Fällt eine dieser Provinzen an einen Gegner, so verlieren Sie nicht nur die dort importierten, exotischen Waren, sondern auch die damit verbundenen königlichen Errungenschaften.

Diplomatie

Verträge & Handelsabkommen

1. Manchmal ist die Diplomatie ein hilfreiches Mittel, um sich der Unterstützung anderer gegen den eigenen Feind zu bedienen. In der politischen Ansicht können Sie Ihre Beziehungen zu anderen Königreichen einsehen. Teilen sich Freund und Feind eine Grenze, so können Sie Ihren Verbündeten dazu bewegen, für Sie in den Krieg zu ziehen.
2. Bei einer Audienz bei einem Ihnen freundlich gesinnten König können Sie diesem einen Friedensvertrag anbieten. Nimmt er ihn an, wird er wohl auch einer Waffenruhe zustimmen – und der Weg für einen Nichtangriffspakt ist frei.
3. Die nächste Stufe ist der Bündnispakt. Dieser verpflichtet beide Bündnispartner, dem Freund gegenüber treu zu bleiben und ihn im Kriegsfall zu unterstützen. Fordern Sie die Bündnistreue ein und lassen Sie Ihren Feind bekämpfen, ohne sich selbst die Finger schmutzig zu machen. Benötigt Ihr Freund allerdings Hilfe im Kampf gegen ein feindlich gesinntes Königreich, hat auch er das Recht, Ihre Bündnistreue einzufordern.
Extra-Tipp: Eine Einforderung der Bündnistreue ist für die aktuelle Situation in Ihrem Reich manchmal absolut unpassend. Lehnen Sie die Einforderung aber ab, so riskieren Sie neben dem Bruch des Bündnispaktes auch einen Aufstand Ihrer Bevölkerung und Ihre Machtposition im Reich sinkt.



GRENZPROVINZ Die Provinz Franken grenzt an ein grau unterlegtes Nachbarland. Nicht verbündete Nachbarn bleiben undurchsichtig.



REVOLUTION Ist der König zu schwach und unfähig, rebelliert und brandschatzt das Volk in den umliegenden Dörfern.



DER FEIND IST EINMARSCHIERT Feindliche Truppen haben unsere Grenzen überschritten und bedrohen Stadt und Provinz.



BLITZKRIEG Verbessern Sie Ihr Kampfgeschick in Einzelschlachten und belagern oder verteidigen Sie eine Stadt oder Provinz.



KAFFEEPAUSE Lange Märsche wirken sich schlecht auf die Moral Ihrer Truppen aus. Schlagen Sie daher regelmäßig ein Lager auf, um den Moralverlust zu minimieren.

Bruch aller Abkommen

Dass die eigene Diplomatie nicht zwangsweise der Ihrer Freunde und Verbündeten entspricht, versteht sich von selbst. Deshalb kommen von Zeit zu Zeit Konflikte auf und man wird mit der Bitte auf Sie zukommen, diverse Kontakte und Abkommen zu brechen. Meiden Sie zu häufiges Umschwenken Ihrer diplomatischen Politik, andernfalls wird sich Ihre Machtposition verringern und Ihr politisches Ansehen in der Welt schwindet. Auch wird das Volk gegen einen schwachen König häufiger rebellieren.

Königliche Errungenschaften

Königliche Errungenschaften sind besondere wirtschaftliche Leistungen Ihres Königreiches, die Ihnen weitere Vorteile bringen. Es gibt zehn dieser Errungenschaften, die Sie verschiedene Waren und Güter kosten. Bis auf die Dreifelderwirtschaft und das Zeitalter der Entdeckungen setzen alle königlichen Errungenschaften mindestens eine exotische Ware voraus.

Die glorreiche Eroberung

Sobald Sie die Errungenschaft „Glorreiche Eroberung" erreicht haben, erhalten all Ihre Armeen eine um +3 höhere Moral und eine immens verbesserte Schlagkraft.
Voraussetzung: Leder, Pferde, Silber, Farbstoffe, Seide

Der Geheimbund

Der Geheimbund ist eine effektive Einrichtung für Spione. Durch die Gründung dieses Bundes werden Spione besser ausgebildet und erlangen mehr Wissen. Ihre Erfolgsaussichten bei Operationen im Feindesland steigen infolgedessen um zehn Prozent.
Voraussetzung: Silber, Pergament, Tinte, Wein, Stoffe, Edelsteine

Die große Kathedrale

Die große Kathedrale verdoppelt die Frommheit in Ihren Ländereien und stärkt sowohl die eigene Religion als auch den Glauben der Bevölkerung.
Voraussetzung: Illustrierte Bücher, Statuen, Silber, Wachs, Farbstoffe, Bernstein, Edelsteine

Die Seidenstraße

Dank der Seidenstraße können Sie Waren und Güter importieren, die bisher niemand in Europa kannte. Die Nachfrage nach diesen Waren ist so groß, dass sich die Einnahmen Ihrer Kaufleute verdoppeln.
Voraussetzung: Pferde, Wolle, Wein, Honig, Wachs, Leder, Seide, Elfenbein

Das Zeitalter der Entdeckungen

Erreichen Sie das Zeitalter der Entdeckungen, so importieren Sie, ähnlich der Seidenstraße, Güter aus der Neuen Welt. Jede Küstenstadt in Ihrem Reich nimmt damit +5 zusätzliches Gold ein.
Voraussetzung: Fleisch, Salz, Takelwerk, Leinen, Wachs, Stoffe

Das Zeitalter der Erleuchtung

Im Zeitalter der Erleuchtung bereichern Schreiber aus Ihren Landen die Universitäten und verdoppeln somit die Buchproduktion für die königliche Schatzkammer. So bilden Sie Ihre Ritter schneller und effektiver aus.
Voraussetzung: Illustrierte Bücher, Tinte, Pergament, Elfenbein, Seide

Die große Festung

Die große Festung gibt der Bevölkerung Vertrauen in ihren Herrscher. Ihr Volk fühlt sich unter Ihrer Fuchtel sicherer. Wird eine Ihrer Städte vom Feind belagert, so halten Ihre Bürger der Belagerung durch den Feind 30 Prozent länger stand.
Voraussetzung: Säulen, Statuen, Silber, Farbstoffe, Ebenholz, Elfenbein

Die Dreifelderwirtschaft

Mit der Dreifelderwirtschaft arbeiten Ihre Bauern effektiver und nutzen das Farmland besser aus. Jeder Bauernhof in Ihrem Königreich erhöht die Produktion von Nahrungsmitteln um +1 und steigert den Nahrungsspeicher in den Städten um +100.
Voraussetzung: Leder, Wachs, Salz, Pferde

Das Bürgertum

Die Einführung des Bürgertums steigert die Zufriedenheit der Bevölkerung in Ihren Provinzen. Auch zieht sie Wanderer aus fremden Gebieten an und erhöht somit die Anzahl Ihrer Einwohner um 30 Prozent.
Voraussetzung: Fleisch, Stoffe, Wachs, Leinen, Salz, Gewürze

Die Frühlingsfeste

Frühlingsfeste erhöhen die Zufriedenheit Ihrer Bürger. Besonders Städte mit Tavernen (+2) und Herbergen (+5) wirken sich positiv aus.
Voraussetzung: Wein, Honig, Fleisch, Silber, Statuen, Zucker



BÜNDNISTREUE Die Champagne bleibt ihrem Bündnis zum Leonischen Reich treu und erklärt Schweden den Krieg.



HERRSCHER EUROPAS Der König eines großen und starken Reiches kann zum Herrscher Europas avancieren.

Syberia

Ich brauch doch nur 'ne Unterschrift: Kate Walkers Odyssee durch Europa stellt Adventure-Experten auf die Probe. Doch keine Sorge – mit unserer Komplettlösung knacken Sie auch das kniffligste Rätsel des packenden Spiels, das als Vollversion auf CD/DVD enthalten ist.

Valadilène

Gasthof

Nehmen Sie die Werbebroschüre, gehen Sie zur Rezeption, benutzen Sie den kleinen Schlüssel mit der Glocke und drücken Sie den Knopf. Schon erscheint der Portier und bringt Kate auf ihr Zimmer. Dort angekommen lesen Sie den Brief. Rufen Sie anschließend Ihren Chef an und fragen Sie den Portier nach dem Fax. Außerdem sammelt Kate die Zahnräder auf.

Der Notar

Kate macht sich auf den Weg zum Notar. Vor seinem Haus stehen zwei Bänke, auf der linken liegt ein Zeitungsartikel, den Sie einstecken. Dem Automaten am Eingang drückt Kate erst das Fax in die Hand und zieht anschließend die beiden Hebel (den unteren zuerst). Nach dem Gespräch untersuchen Sie im Vorzimmer den Kleiderständer und finden den Teleskopschlüssel.

Manufaktur

Der Eingang zur Manufaktur befindet sich gegenüber vom Gasthof. Der Teleskopschlüssel wird in die obere Figur eingesetzt, danach muss die untere Figur aufgezogen und der obere Hebel betätigt werden. Halten Sie sich anschließend rechts, bis Sie den Irrgarten erreichen. In der ersten Nische finden Sie einen Schlüssel, mit dem Sie zur Leiter zurückkehren, die Sie auf dem Weg passiert haben. Fahren Sie die Leiter aus und klettern Sie auf den Dachboden. Dort durchsucht Kate den Schreibtisch und nimmt Tinte und Tagebuch an sich. Anschließend schaltet sie die Glühbirne ein. Nach dem Gespräch mit Momo pausen Sie mit Papier und Bleistift das Mammut ab, das neben der Birne in den Balken geritzt ist. Folgen Sie Momo.

Die Höhle

Sprechen Sie erneut mit Momo und gehen Sie dann die Treppe hinauf. Da Kate den Hebel der Schleuse nicht alleine bewegen kann, bittet sie Momo um Hilfe. Keine gute Idee! Nehmen Sie das abgebrochene Holzstück und fischen Sie damit das Ruder des kleinen Bootes aus dem Wasser. Kate will sich nicht schmutzig machen und Momo muss erneut helfen. Sprechen Sie ihn anschließend noch einmal auf „Hilfe" an – dann ist der Damm endlich offen. Durch das trocken gelegte Flussbett geht es nun in die Höhle, wo Sie sich die Mammutpuppe schnappen.

Zurück in der Manufaktur

An der sternenförmigen Kreuzung wählt Kate den oberen linken Weg und betätigt den Hebel. Zurück zur Kreuzung und in die Fabrik. Die Treppe führt in den ersten Stock und in Annas Büro. Lesen Sie die Dokumente auf dem Schreibtisch und nehmen Sie dann das zweite Buch von rechts aus dem Schrank. Wieder im Erdgeschoss, führt der Weg ganz nach rechts und durch die Tür. Kate zieht zunächst an der Kette und legt dann den Hebel um. Wieder geht es zurück, diesmal ganz nach links. Hier wirft Kate den Gabelstapler an und geht dann durch die Tür zu Oscar. Mit einem Klick auf die Kurbel wird der Automat heruntergelassen. Sprechen Sie mit ihm und suchen Sie anschließend das Schaltpult im ersten Stock auf. Lochkarte einführen, roten Hebel unten rechts umlegen, mit dem linken schwarzen Hebel beige Farbe auswählen (siehe Screenshot) und das Ganze mit dem rechten schwarzen Hebel bestätigen – schon können Sie Oscar seine neuen Füße bringen.

Zugfahrt

Folgen Sie Oscar in den Zug und sprechen Sie ihn an. Kaufen Sie anschließend am Schalter eine Fahrkarte. Die Abreisegenehmigung stempeln Sie sich im Vorzimmer des Notars kurzerhand selbst ab: Legen Sie das Dokument auf den Schreibtisch, füllen Sie Tinte in die Figur und drücken Sie auf den Knopf.

In der Kirche

Betreten Sie das Gotteshaus durch die Hintertür, schieben Sie das Kreuz beiseite und nehmen Sie den Schlüssel an sich. Damit öffnet Kate den Sekretär. Die Lochkarten, die sich in den Schubladen befinden, werden eingesteckt. Nur in der dritten Schublade ist keine Karte – wenn diese geöffnet ist und Kate den seitlichen Hebel dreht, springt ein Geheimversteck auf. Brief und Vorarlbergschlüssel wandern in die Tasche. Nun gehen Sie zum Fahrstuhl, setzen Momos Zahnräder ein und fahren nach oben. Stecken Sie die lilafarbene Lochkarte in den Automaten. Jetzt kann die Gruft mit dem Vorarlbergschlüssel geöffnet werden. Im Sarg von Hans finden Sie eine Zeitung sowie eine Klangwalze.

Abfahrt

Schauen Sie noch einmal in Annas Büro vorbei und setzen Sie die Klangwalze aus dem Grab in die Spieluhr ein. Anschließend nehmen Sie das Oberteil an sich, gehen zum Bahnhof zurück und ziehen den Zug auf. Die Mammutpuppe, das Oberteil der Spieluhr sowie die beiden Klangwalzen deponiert Kate in den diversen Abteil-Vitrinen. Nun braucht Oscar nur noch die Abreisegenehmigung und die Fahrkarte.

Barockstadt

Ankunft

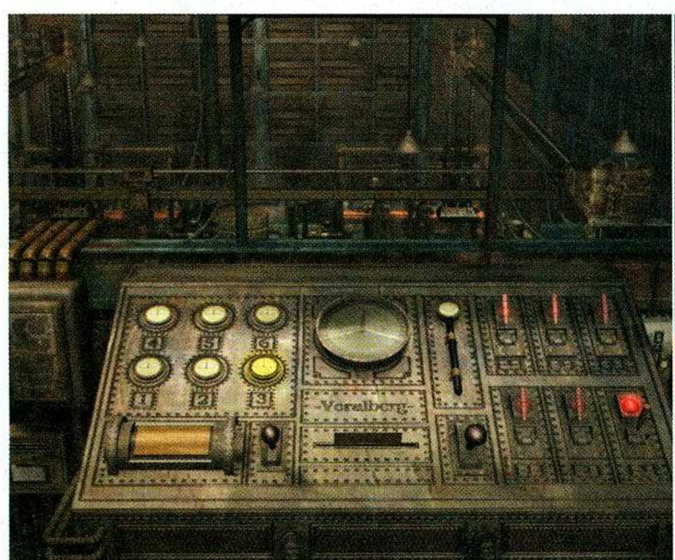
Steigen Sie links aus dem Zug aus und laufen Sie so lange nach rechts, bis Sie den Aufzieher gefunden haben. Auf dem Rückweg sprechen Sie mit Oscar und dem Bahnhofsvorsteher. Stecken Sie den Haken ein und betreten Sie die Stadt.

Universität

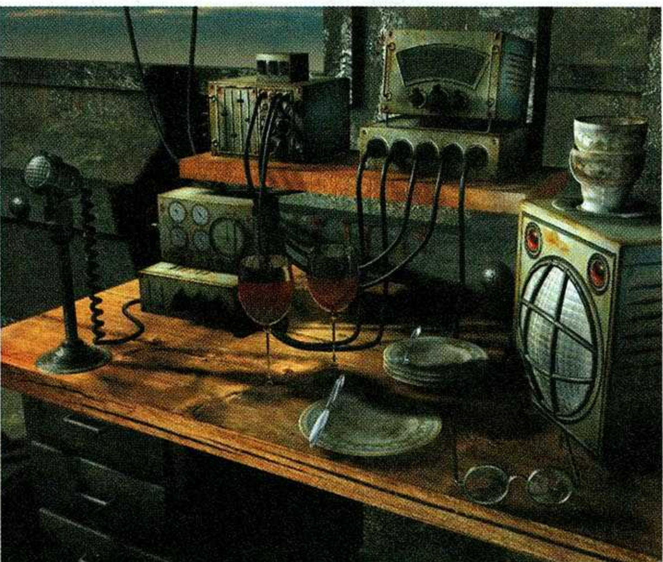
Kate stattet zunächst den Rektoren einen Besuch ab. Anschließend begibt sie sich in die Bibliothek und steckt das blaue Buch ein, das auf einem der Tische herumliegt. Im ersten Stock steht eine Leiter – klettern Sie hinauf und nehmen Sie ein gelbes Buch. Nun ist es Zeit für einen kleinen Plausch mit Professor Pons, der sich im rechten Flügel der Universität aufhält.

Geldsorgen

Reden Sie mit dem Ehepaar am Anlegesteg unter dem Bahnhof und fragen Sie dann den Bahnhofsvorsteher nach der Sauvignon-Pflanze. Bringen Sie nun die Mammutpuppe zu Professor Pons und lassen Sie in seinem Labor Klangwalze, Pulver und Zange mitgehen. Sprechen Sie den Professor auch gleich auf das Geld und die Pflanze an. Er verweist Kate erneut an die Rektoren. Quetschen Sie die drei Nervensägen noch einmal wegen der Sauvignon-Pflanze aus



HEBELWIRKUNG Um Oscars Beine herzustellen, nehmen Sie an dem antiquarischen Schaltpult der Manufaktur die hier auf dem Bild gezeigten Einstellungen vor.



RAFFINIERT Auch wenn es übel klingt, aus etwas Wein vermischt mit Pilzpulver brauen Sie eine starke Mixtur, die dem arg kurzsichtigen Kapitän neue Sehkraft verleiht.

und bitten Sie um ein Darlehen. Anschließend geht es zum Vorsteher zurück. Im Garten pflückt Kate die roten Beeren, mit denen sie die Vögel auf dem Bahngleis ablenkt. So kann sie die Leiter hinaufklettern und mit der Zange ein Ei aus dem Nest stehlen. Jetzt lässt sich die Tür des Musikpavillons öffnen. Nun nur noch im Inneren den Hebel betätigen und bei den Rektoren die Belohnung abholen.

Die Schleuse

Werfen Sie dem Ehepaar das Geld zu und heben Sie den Schlüssel auf. Diesen benutzen Sie am Schaltpult im Bahnhof. Klingeln Sie dann mit Ihrem Handy unter der 2766-6742 durch und folgen Sie den Anweisungen. Anschließend tippt Kate folgende Kombination am Pult ein: # 4 2 *. Kurz zurück zum Schiff, dann noch einmal an das Pult. Jetzt lautet die richtige Kombination # 4 1 *. Gehen Sie zur anderen Seite des Kanals und bitten Sie das Ehepaar wieder um Hilfe. Kate befestigt den Haken an der Kette und kann nach der nun folgenden Sequenz endlich den Zug aufziehen. Setzen Sie bei dieser Gelegenheit auch gleich die neue Klangwalze in die Spieluhr.

Vor der Weiterfahrt

Kehren Sie noch einmal in die Universität zurück und nehmen Sie an der Vorlesung von Professor Pons teil. Nicht vergessen: Die Mammutpuppe und eine Kopie der Vorlesung liegen im Anschluss im Labor bereit. Zurück im Zug wird Oscar auf „Mission" angesprochen und es geht endlich weiter – allerdings nicht sehr weit. Kate redet erneut mit Oscar und betritt dann die Mauer. Am Ende des Weges wartet ein verwirrter Kapitän, den Kate natürlich ausfragt. Werfen Sie einen Blick durch das Fernrohr (mit dem Knopf scharf stellen) und füllen Sie Wein und Pilzpulver in die Gläser – schon haben Sie das benötigte Visum für Oscar.

Komkolzgrad

Stillstand

Nach einem Plausch mit Oscar steigen Sie die Leiter am Ende des Bahnsteigs hinauf. Oben angekommen findet Kate eine Klangwalze, einen Plan sowie einen Hebel – Letzteren setzt sie sofort in das rechte Schaltpult ein und bewegt ihn zweimal nach oben. Mit einem Druck auf den Knopf wird der Zug aufgezogen. Jetzt muss der Hebel noch zweimal nach unten gedrückt werden. Kehren Sie ins Abteil zurück, befreien Sie Oscar, heben Sie den Metallschneider auf und benutzen Sie die neue Klangwalze.

In der Fabrik

Kate klettert erneut in den Aufzieh-Automaten, schiebt aber den Hebel nur einmal nach vorne und springt draußen auf die Plattform. Dort entfernt sie das Blech mit dem Metallschneider und schnappt sich den Zündkerzenautomat. Zurück auf den Bahnsteig und mit dem Aufzug nach unten in den Stollen. Mithilfe des Zündkerzenautomaten werfen Sie den Generator an und fahren auf der anderen Seite nach oben. Rechts befindet sich eine Orgel, auf der ein Schraubenzieher liegt. Mit diesem können Sie weiter links das Schild von der Leiter lösen und nach oben klettern. Sprechen Sie mit dem Hände-Dieb und suchen Sie anschließend das Museum auf. Wenn Sie das Fotoalbum durchgeblättert haben, klingeln Sie kurz bei Kates Mutter durch. Dann wieder ab zum Direktor und in die Einschienenbahn.

Weltraumbasis

Drehen Sie an dem Rad in der Nähe von Boris' Behausung und reden Sie anschließend mit ihm. Die Wodkaflasche wird eingepackt. Nach Boris' „Unfall" betreten Sie seine Kapsel noch einmal und holen den Schlüssel aus dem Regal. Damit setzt Kate den Kran in Gang. Sie schiebt den rechten Hebel nach links, den linken Hebel nach hinten und den mittleren Hebel ebenfalls nach hinten. Versuchen Sie nun, den Zeppelin zu betreten. Da das nicht klappt, müssen Sie zu Boris zurück, um sich den Schlüssel geben zu lassen. Gehen Sie noch einmal zum Zeppelin und ziehen Sie den Hebel. Wieder nix – also zurück zu Boris. Im Kontrollraum aktivieren Sie das Schaltpult mit dem Schlüssel, öffnen den Deckel, stecken die beiden Drähte zusammen und betätigen den schwarzen Hebel. Dann den dritten Knopf von rechts drücken, Blutprobenbehälter entnehmen und wieder ab zu Boris. Stecken Sie die Probe ein und drücken Sie den zweiten Knopf von rechts. Klicken Sie nun noch einmal auf den Probenbehälter und dann die ersten drei Knöpfe. Der letzte Knopf löst den Countdown aus. Nach dem Start sammeln Sie die Kurbel auf und setzen diese am Megaphon des Adlerkäfigs ein. Der Zeppelin ist endlich startklar.

Aralbad

Probleme im Hotel

Nach dem Gespräch mit dem Portier öffnet Kate den Vorhang, klaut das Waschmittel aus der Besenkammer und füllt es draußen in den Brunnen. Mit der Klingel auf der Rezeption macht sie den Portier auf die riesen Sauerei aufmerksam. Sobald er weg ist, werfen Sie einen Blick ins Gästebuch, nehmen die Broschüre und drücken den roten Knopf. Sprechen Sie im Speisesaal mit James und geben Sie am Zahlenschloss die Nummer 1270 ein – da die Tür nicht aufgehen will, klauen Sie die Kundenkarte aus der Umkleidekabine. Drehen Sie auch gleich das Rad am kleinen Schwimmbecken auf und nehmen Sie ein Glas mit. Mit der Nummer 0986 öffnet sich das Schloss.

Die Romanski

Wenn sie mit Helena gesprochen hat (Gasmaske nicht vergessen!), nimmt Kate die Glocke und bringt sie am Ständer beim Hoteleingang an. Ziehen Sie einige Male an der Kette und gehen Sie dann hinein, um wieder mit James zu reden. Nach einem erneuten Gespräch mit Helena wählen Sie mit dem Handy die 46433643. Die benötigte Zitrone und den zugehörigen Honig finden Sie in der Bar. Letzteren machen Sie am kleinen Schwimmbecken flüssig.

Cocktailmixer

Stecken Sie die Zitrone in die Saftpresse und den Wodka sowie den Honig in die rechten Halterungen. Nehmen Sie auch das Notenblatt. Schalten Sie die Maschine ein und drücken Sie die zweite Taste von links. Anschließend legen Sie den rechten Hebel um und drücken die dritte Taste von links. Nun folgen diese Symbole: Honigwabe, Zitrone, Eiskristall. Mit dem Knopf ganz rechts mixt Kate den Drink ordentlich durch. Da Helena immer noch nicht singen will, stellen Sie das Glas auf die Theke und sprechen sie erneut an. Nun eilt Kate nach Komkolzgrad zurück.

Das Finale

Nach dem Konzert

Befreien Sie Helena mit dem Metallschneider und schrauben Sie dem Orgelspieler die Hände ab. Dann geht es runter in den Stollen. Betätigen Sie auf der anderen Seite den Hebel. Nach der Explosion flüchten Sie durch den Luftschacht. Draußen spricht Kate mit Oscar und steigt dann in den Zug. Wenn das Telefonat erledigt ist, gehen Sie erneut zu Oscar und holen anschließend das Dynamit aus einer der Kisten am Bahnsteig. Befestigen Sie es an dem Riesenautomaten.

Die Reise geht weiter

Kate zieht den Zug auf und spricht Oscar auf „Mission" an. Danach geht sie ins Hotel, um das Paket entgegenzunehmen. Gehen Sie nach dem Gespräch mit Helena auf den Pier hinaus und sprechen Sie den alten Mann an. (JG)



WAS IST MIT HANS? Die verschiedenen Klangwalzen setzt Kate im hier gezeigten Eisenbahnabteil des Zuges in das Podest in der Mitte ein.



FLUCHT Nach dem Konzert begibt sich Kate in den finsteren Luftschacht, der schließlich aus dem Stollen von Komkolzgrad herausführt.

PC-Doktor

PC-Probleme?

Jeden Monat erreichen uns viele Mails mit aktuellen PC-Problemen. Die Ursachen dafür, dass eine Soundkarte nicht läuft oder dass der geniale Shooter jeweils nach fünf Minuten abstürzt, sind mannigfaltig. Wir haben für Sie eine Liste mit Maßnahmen zusammengestellt, die Sie auf jeden Fall bei einem PC-Problem ergreifen sollten.

Hardware-Check

- ☐ Kontrollieren Sie im BIOS unter „PC-Health Status" die Prozessortemperatur und die Shutdown-Optionen. Das BIOS rufen Sie, direkt nachdem Sie den Rechner eingeschaltet haben, mit **Entf.** oder **F1** auf. Unter „PC Health Status" finden Sie einen Eintrag für die CPU-Temperatur. Dieser sollte die 65°C-Marke nicht überschreiten. Kontrollieren Sie, ob alle Lüfter anlaufen und ob der CPU-Kühler korrekt aufliegt.
- ☐ Nicht übertakten! Alle etwaigen Einstellungen im BIOS wie CPU- oder Speicherspannung, Multiplikator und Arbeitstakt zurücknehmen. Wenn Sie hier nichts verändert haben, brauchen Sie diesen Check nicht durchzuführen. Wichtig: Ändern Sie nur Einstellungen im BIOS, wenn Sie wissen, was Sie tun!

Software-Check

- ☐ Grafiktreiber wie Nvidia Force-Ware oder Ati Catalyst von der Heft-CD/-DVD installieren!
- ☐ Benutzen Sie die neuesten Treiber für Ihr Mainboard? Die aktuellen Treiberpakete wie Nvidia Nforce oder Via 4-in-1 Hyperion finden Sie ebenfalls auf der Heft-CD/-DVD!
- ☐ Sind alle Patches für das Microsoft-Betriebssystem installiert? Besuchen Sie www.windowsupdate.com!
- ☐ Ist Ihr System virenfrei? Einen Online-Virencheck ohne Software-Installation finden Sie unter http:/security.symantec.com/de!

1. Kaufentscheidung

Ich will mir eine neue Grafikkarte kaufen, brauche aber nicht die teuerste. Ich habe gelesen, dass die neuen X800-Karten von Ati viel besser als die älteren 9800er sind. Allerdings finde ich nirgendwo einen Vergleich zwischen der Radeon 9800 Pro und den Karten der X600- und X700-Serie. Sind diese ebenfalls besser als die 9800er? Die X600 XT ist ja sogar günstiger als eine 9800 Pro. Könnt ihr mir weiterhelfen?

Jan Fischer

Zwischen einer Radeon X600 XT und der brandneuen X700 XT besteht ein gewaltiger Leistungsunterschied. Da die X600 XT wie der Vorgänger Radeon 9600 XT nur auf vier Pixel-Pipelines zurückgreift, kann sie nicht mit einer Radeon 9800 Pro (acht Pipes) mithalten. Die X700 XT ist hingegen mit acht Pixel-Prozessoren ausgestattet und verfügt über höhere Taktraten als die 9800 Pro. In aktuellen Spielen wie **Far Cry (dt.)** ist sie daher in 1.024x768 rund zehn Prozent schneller. Allerdings werden X700-Karten zunächst nur für PCI Express angeboten, AGP-Varianten sollen später folgen. Umfangreiche Benchmarks und weitere Infos zu Atis neuen Mittelklasse-Karten finden Sie ab Seite 204.

2. 60 Hz bei Doom 3

Unter Doom 3 zeigt mein Monitor nur 60 Hz an – da bekommt man ja Augenkrebs. Ich habe eine Radeon 9800 Pro mit dem Catalyst-Treiber 4.9 und einen 17-Zoll-Monitor von LG, der locker 160 Hz schafft. Das Tool Ati Refresh-Fix bringt mich auch nicht weiter, da jedes Mal beim Öffnen des Programms eine Fehlermeldung angezeigt wird. Könnt ihr mir helfen?

Martin Wendel

Um dieses Problem zu lösen, müssen Sie die maximale Wiederholfrequenzanheben.Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf eine freie Stelle Ihres Desktops. Wählen Sie „Eigenschaften" und anschließend die Registerkarte „Einstellungen". Per Klick auf „Erweitert" gelangen Sie in das Einstellungsmenü des Grafikkarten-Treibers. Öffnen Sie hier das Untermenü „Anzeige" und klicken Sie auf die Schaltfläche „Monitor". Danach entfernen Sie das Häkchen bei „DDC-Informationen verwenden". Unter „Maximale Wiederholfrequenz" können Sie nun den gewünschten Wert wie beispielsweise „85 Hz" auswählen. Anschließend funktioniert das Programm Ati Refresh-Fix tadellos und Sie können **Doom 3** mit mehr als 60 Hz spielen.

3. Welche CPU habe ich?

Könnt ihr mir verraten, wie ich herausfinde, welcher Prozessor in meinem PC arbeitet? Außerdem bin ich nicht sicher, von welchem Hersteller mein Mainboard ist. Auf der Platine lässt sich jedenfalls keine genaue Bezeichnung ablesen. Gibt es auch eine Möglichkeit zu erfahren, welche Hauptplatine ich habe?

Thomas Kuntermann

Mit dem Tool CPU-Z können Sie detaillierte Informationen über Ihren Prozessor direkt unter Windows abfragen. Sie finden das kostenlose Programm unter http://www.cpuid.com/cpuz.php oder auf unserer Heft-DVD. Unter der Registerkarte „Mainboard" wird außerdem angezeigt, welche Hauptplatine in Ihrem PC steckt und über welchen Chipsatz diese verfügt.

4. Probleme mit Far Cry (dt.)

Ich habe einen AMD Athlon XP 2400+, 1.024 MByte RAM und eine Geforce FX 5700.

Mit den von Far Cry (dt.) empfohlenen Einstellungen kann ich zwar Außenlevels flüssig spielen, aber bei den Innenlevels reagiert die Maus sehr langsam und es ruckelt leicht, an manchen Stellen sogar sehr stark. Wie kann ich das verhindern und woran liegt das?

Lukas

Geforce-FX-Karten wie die FX 5700 haben teils große Probleme mit einigen Shadern, die hauptsächlich in Gebäuden Verwendung finden. So kommt es, dass **Far Cry (dt.)** zwar bei Außenlandschaften absolut flüssig läuft, bei Missionen in Gebäuden oder Höhlen jedoch



PREIS-LEISTUNGS-SIEGER? Die Radeon X700 XT verfügt über acht vollwertige Pixel-Pipelines und ist dank höherem Takt schneller als eine 9800 Pro.



AUSGEBREMST Für mehr als 60 Hz erhöhen Sie die maximale Wiederholfrequenz.

Das Problem des Monats

Athlon 64 ist „zu schnell"

Vor kurzem habe ich meinen PC aufgerüstet und mir einen Athlon 64 3200+ sowie das K8V Deluxe von Asus gekauft. Tatsächlich laufen nun alle Spiele deutlich schneller als vorher. Der Spielablauf ist jedoch häufig zu stark beschleunigt und das Game wird damit unspielbar. Handelt es sich um einen Bug oder ist die neue Hardware schuld?

Marius Biergarten

Schuld an dem beschleunigten Spielablauf ist die Stromspar-Technik Cool'n'quiet des Athlon-64-Prozessors. Wenn dieses Feature aktiviert ist, taktet sich der Prozessor bei geringer Auslastung selbstständig herunter und reduziert die Spannung. Dadurch bleibt dieser kälter und verbraucht weniger Strom. Bei Spielen mit der ersten **UT**-Engine kommt es dadurch allerdings zu einem beschleunigten Spielfluss. Mit manchen Mainboards können sogar regelmäßige Systemabstürze – beispielsweise in **Far Cry (dt.)** oder **C&C Generäle** – auftreten. Bei AMD ist das Problem bereits bekannt. Erst wenn Sie Cool'n'quiet deaktivieren, laufen alle Spiele wieder mit der normalen Geschwindigkeit. Unter Windows XP klicken Sie dazu auf den Windows-Start-Button, anschließend auf „Einstellungen" und dann auf „Systemsteuerung". Öffnen Sie nun das Menü „Energieoptionen". Bei „Energieschemas" wählen Sie den Wert „Desktop" aus und bestätigen mit „Ok". Windows-2000-Benutzer gelangen auf die gleiche Weise in das Menü „Energiesparoptionen". Unter der Registerkarte „AMD's Cool'n'Quiet (tm) Technology" stellen Sie „Hochleistungsmodus" ein. Aktuelle Spiele wie **Unreal Tournament 2004** oder **Doom 3** sind von dem Problem nicht betroffen.



ATHLON 64 Bei Spielen mit der ersten Unreal-Engine kann es zu Problemen kommen.

unspielbar ruckelt. Der Patch auf die Version 1.1 behebt dieses Problem und verdoppelt stellenweise sogar die Performance von Nvidias Geforce-FX-Platinen. Sie bekommen das Update von www.ubisoft.de. Zudem sollten Sie stets die aktuellen Grafikkarten-Treiber von www.nvidia.de installieren. Derzeit ist das die Version 61.77.

5. Stimmt der Preis?

In der Hardware-Referenzübersicht wird der Joystick Saitek Cyborg Evo als Preistipp für 27 Euro genannt. Da ich momentan auf der Suche nach einem Joystick bin, finde ich dieses Angebot natürlich sehr interessant. Allerdings liegt die unverbindliche Preisempfehlung bei 40 Euro und ich habe ihn auch nicht viel billiger gefunden. Lag da ein Fehler vor oder stimmt der Preis wirklich?

Thomas Welter

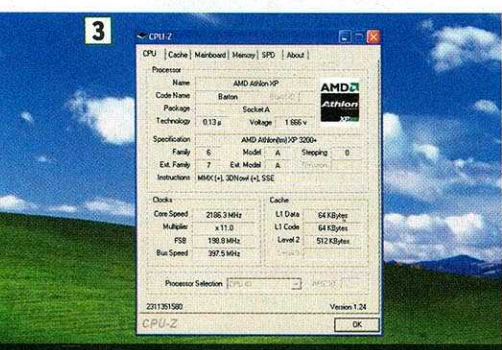
Bei unseren Angaben orientieren wir uns stets an den Preisen großer Online-Versender wie Alternate oder Atelco. Den Cyborg Evo von Saitek bekommen Sie beispielsweise schon für rund 27 Euro beim Online-Shop www.mindfactory.de. Eine sehr gute Übersicht über Preise und Verfügbarkeit von Hardware, Spielen und DVDs bietet die Webseite www.geizhals.at/de.

6. Übertaktungsprobleme

Ich besitze einen Athlon XP 2600+ und das K7N2 Delta-L von MSI. Das Tool CPU-Z auf der Heft-DVD zeigt mir an, dass die CPU mit einem FSB von 166 MHz taktet und einen Multiplikator von 11,5 sowie einen VCore von 1,65 V hat. Das ergibt dann eine Taktrate von etwa 1.900 MHz. Ich will den Takt auf 2.000 MHz anheben. Ich weiß, dass der 2600+ keinen FSB von 200 MHz unterstützt, also habe ich den Multiplikator im BIOS auf 12 gesetzt. CPU-Z zeigt mir aber keine Änderung an. Der Takt ist immer noch 1.921 MHz bei einem Multiplikator von 11,5. Danach habe ich versucht, mit einer Steigerung des VCore auf 1,675 V etwas daran zu ändern, aber das funktioniert auch nicht. Ich habe die neueste BIOS-Version und die aktuellen Treiber des Mainboards. Wie kann ich meine CPU auf 2.000 MHz takten?

Matthias Traunsberger

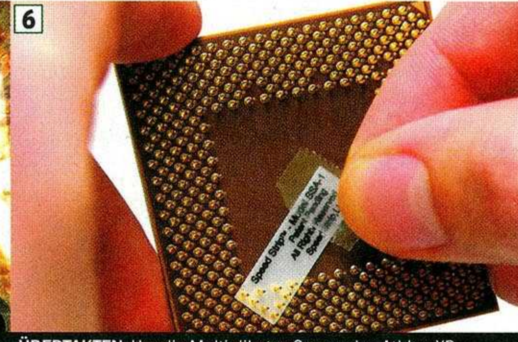
Wenn sich der Multiplikator nicht verändert, obwohl Sie im BIOS einen anderen Wert ausgewählt haben, ist der Multiplikator schlichtweg festgelegt. Auch eine höhere CPU-Spannung (VCore) hat darauf keinen Einfluss. Die Spannung sollten Sie nur erhöhen, wenn die Übertaktung funktioniert hat, aber das System anschließend instabil läuft. Wenn Sie den Prozessor freischalten wollen, um den Multiplikator zu ändern, gibt es zahlreiche Möglichkeiten. Eine vergleichsweise einfache Variante ist das Freischalten per Speed Strip. Dieses dünne Plättchen wird lediglich auf die Rückseite der CPU geklebt. Sie bekommen den Speed Strip beim Online-Shop www.watercooling.de. Bitte beachten Sie, dass Übertaktungsversuche auf eigene Gefahr geschehen und Sie die Garantie verlieren.



CPU-Z Das kostenlose Programm gibt Auskunft über den Prozessor und das Mainboard.



DIASHOW Erst mit Patch und aktuellen Treibern laufen auch Innenlevels von Far Cry (dt.) auf Geforce-FX-Karten flüssig.



ÜBERTAKTEN Um die Multiplikator-Sperre des Athlon XP aufzuheben, eignet sich der Speed Strip.

Die Sims 2

Ein schneller Prozessor steht ganz oben auf der Wunschliste der Sims. Was Sie sonst noch brauchen und wie Sims 2 auf Ihrem PC flüssig läuft, erfahren Sie in unserem Tuning-Guide.

Der Nachfolger zum erfolgreichsten Spiel aller Zeiten stellt hohe Ansprüche an Ihre Hardware. Besonders der Prozessor wird stark gefordert. Tummeln sich mehrere Sims gleichzeitig in einem Haus, so kommt es beim Zoomen oder bei aktivierter Zeitbeschleunigung zu starkem Grafik-Ruckeln – selbst bei aktuellen Prozessoren. Um mit allen Details vernünftig spielen zu können, sollte in Ihrem PC ein Prozessor mit mindestens 2.400 MHz arbeiten. Besitzer einer langsameren CPU stellen zunächst die Schatten im Optionsmenü aus. Falls das Spiel anschließend immer noch nicht flüssig läuft, setzen Sie zudem die Einstellung „Sim/Objekt-Detail" auf „Niedrig". Dadurch werden die Figuren und die Einrichtungsgegenstände mit weniger Polygonen dargestellt und wirken somit etwas kantiger.

Speicherfresser

Auch der Arbeitsspeicher spielt eine enorm wichtige Rolle. Wenn Ihr PC nur über 512 MByte RAM verfügt, sind die Ladezeiten sehr lange und es kommt besonders bei großen Nachbarschaften zu häufigen Nachlade-Zwangspausen. 1.024 MByte Speicher sollten es daher schon sein. Die Grafikkarte ist für **Die Sims 2** deutlich weniger entscheidend: Der Leistungsunterschied zwischen einer preiswerten Radeon 9600 XT und der teuren Radeon 9800 XT ist erstaunlich gering. Eine schnelle CPU vorausgesetzt, können Sie schon mit einer Geforce FX 5200 Ultra flüssig spielen. Einstellungen, die vor allem die Grafikkarte belasten, wie „Beleuchtung" und „Texturen-Detail", sollten Sie daher auf den jeweiligen Höchstwert setzen. Bei Grafikkarten mit DirectX-7-Unterstützung (Geforce2- oder Geforce4-MX-Serie) fehlen die Reflexionen auf der Wasseroberfläche. (dm)



SCHÖNER WOHNEN Die Texturen sind vergleichsweise detailliert und alle Figuren werfen einen Schatten. Für diese Einstellung brauchen Sie vor allem einen schnellen Prozessor.



UNTERMÖBLIERT Sämtliche Schatten sind verschwunden, die Figuren wirken kantiger und die Texturen der Umgebung und der Objekte verfügen über deutlich weniger Details.

TUNING-TIPPS

Um Die Sims 2 in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- 2.400 MHz
- 1.024 MByte RAM
- Radeon 9600

Mit 1.800 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce4 MX-440 sollten Sie:
- Als Auflösung 1.024x768 wählen
- „Schatten" auf „Aus" setzen
- Bei „Beleuchtung" „Mittel" einstellen
- Für „Grafikeffekte" „Mittel" auswählen
- „Sim/Objekt-Detail" auf „Niedrig" stellen
- Den Wert für „Texturen-Detail" auf „Hoch" setzen

Mit 2.200 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:
- Als Auflösung 1.024x768 wählen
- „Schatten" auf „Aus" setzen
- Bei „Beleuchtung" „Hoch" einstellen
- Für „Grafikeffekte" „Mittel" auswählen
- „Sim/Objekt-Detail" auf „Hoch" stellen
- Den Wert für „Texturen-Detail" auf „Hoch" setzen
- „Reflektionen" aktivieren

Mit 2.600 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9600 XT sollten Sie:
- Als Auflösung 1.024x768 wählen
- „Schatten" auf „Hoch" setzen
- Bei „Beleuchtung" „Hoch" einstellen
- Für „Grafikeffekte" „Hoch" auswählen
- „Sim/Objekt-Detail" auf „Hoch" stellen
- Den Wert für „Texturen-Detail" auf „Hoch" setzen
- „Reflektionen" aktivieren

Das Menü „Grafik/Leistungsoptionen" von Sims 2

Schatten 1
Aus
Mittel
Hoch

Beleuchtung 2
Niedrig
Mittel
Hoch

Grafikeffekte 3
Niedrig
Mittel
Hoch

Sim-/Objekt-Detail 4
Niedrig
Hoch

Texturen-Detail 5
Niedrig
Mittel
Hoch

Reflektionen 6
Aus
Ein

Bildschirmgröße
1280x1024
1360x768

Bildfrequenz (Hz)
60
70

Ränder glätten
Weniger

1. Schatten: Wenn Sie die Schatten der Figuren und Objekte abschalten, läuft Sims 2 deutlich schneller. Erst ab 2.400 MHz sollten Sie die höchste Einstellung wählen.
2. Beleuchtung: Für die Berechnung der Lichtquellen ist die Grafikkarte zuständig. Da die Anforderungen an den Pixel-Prozessor vergleichsweise niedrig sind, brauchen Sie diesen Wert nur bei einer alten Geforce2 oder Geforce4 MX-440 herabzusetzen.
3. Grafikeffekte: Auf dem höchsten Wert werden beispielsweise die Gewässer in der Nachbarschaft mit zusätzlichen Details wie kleinen Schiffen versehen und Wolken ziehen am Himmel vorüber. Besitzer einer FX 5200 Ultra oder schlechter wählen die mittlere Einstellung.
4. Sim/Objekt-Detail: Wenn Sie die Einstellung „Sim/Object Detail" herabsetzen, werden die Figuren mit weniger Polygonen dargestellt und wirken kantiger. Ab 2.000 MHz können Sie die höchste Stufe auswählen.
5. Texturen-Detail: Bestimmt die Detailstufe der Umgebungstexturen. Auf die Darstellung der Figuren hat dieser Wert hingegen keinen Einfluss.
6. Reflektionen: Wenn diese Einstellung aktiviert ist, spiegelt sich die Umgebung beispielsweise in den Flüssen. Bei DX7-Grafikkarten (Geforce2/4-MX-Serie) fehlt dieser Effekt.

Dawn of War

Dawn of War protzt mit detaillierter Schlachtfeld-Grafik. Erst durch cleveres Tuning spielen Sie mit einer Radeon 9600 XT flüssig.

In Relics Strategie-Titel kommt die Grafik-Engine von **Impossible Creatures** in überarbeiteter Form zum Einsatz. Optisches Highlight: die aufwendigen Animationen und die detaillierten Figuren. Gerade wenn sich mehrere Einheiten gleichzeitig Gefechte liefern, kann es auf schwächeren PCs zu störendem Bildruckeln kommen. Für die höchste Detailstufe benötigen Sie daher eine 2.200 MHz starke CPU, 512 MByte Arbeitsspeicher und eine Radeon 9800 Pro. Um mit einer Radeon 9600 XT flüssig zocken zu können, sollten Sie die Einstellung „Shadows" auf „Med" setzen. Dadurch fehlen lediglich die Schatten bei den Gebäuden, was im Spiel nicht von Belang ist. Zudem wählen Sie bei „Lights" ebenfalls die mittlere Stufe aus. Wer noch eine Geforce FX 5200 Ultra verwendet, setzt die Schattendarstellung und die Einstellung „FX Detail" auf „Low", bei „Lights" am besten „Med" einstellen. Mit einer Karte der Geforce4-MX-Serie können Sie dagegen nur in 800x600 mit der niedrigsten Detailstufe spielen, wodurch viel Atmosphäre verloren geht.

Schatten des Krieges

Die CPU-Anforderungen sind vergleichsweise gering – 2.200 MHz genügen für alle Details. Wenn Sie einen Prozessor unterhalb der 2.000-MHz-Klasse besitzen, reduzieren Sie die Einstellungen „Shadows" und „Model Detail" auf die mittlere Stufe, damit das Spiel flüssig läuft. Bei weniger als 1.600 MHz setzen Sie diese Einstellungen auf „Low" und wählen bei „Model Detail" den niedrigsten Wert. Bereits 512 MByte reichen, damit es nicht ruckelt. Bei lediglich 256 MByte verderben Ihnen jedoch zahlreiche Nachladeunterbrechungen und sehr lange Ladezeiten den Spaß. (dm)



GRAFIKPRACHT Die Umgebung und die Einheiten werden mit ansehnlichen Texturen verziert, alle Figuren und Gebäude werfen Schatten und zahlreiche Effekte verschönern die Optik.



SCHONGANG Die Lichteffekte wirken deutlich unspektakulärer, die Schatten fehlen und alle Texturen sind unscharf. Zudem werden die Bäume mit weniger Details dargestellt.

TUNING-TIPPS

Um Dawn of War in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- 2.200 MHz
- 512 MByte RAM
- Radeon 9800 Pro

Mit 1.500 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:
- Als Auflösung 800x600 auswählen
- Bei „Model Detail" den Wert „Low" aussuchen
- Für „Texture Detail" „Med" einstellen
- „Terrain Detail" auf „Med" setzen
- Bei „World Events" „Med" auswählen
- „Shadows" auf „None" reduzieren
- Den Wert für „Lights" auf „Med" stellen
- Für „FX Detail" „Low" auswählen

Mit 1.900 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 XT sollten Sie:
- Als Auflösung 1.024x768 auswählen
- Bei „Model Detail" den Wert „Med" nehmen
- Für „Texture Detail" „High" einstellen
- „Terrain Detail" auf „High" setzen
- Bei „World Events" „Med" auswählen
- „Shadows" auf „Med" reduzieren
- Den Wert für „Lights" auf „Med" stellen
- Für „FX Detail" „High" anklicken

Mit 2.400 MHz, 1.024 MByte Speicher und Geforce FX 5900 XT sollten Sie:
- Als Auflösung 1.024x768 auswählen
- Bei „Model Detail" den Wert „High" nehmen
- Für „Texture Detail" „High" einstellen
- „Terrain Detail" auf „High" setzen
- Bei „World Events" „High" auswählen
- „Shadows" auf „Med" reduzieren
- Den Wert für „Lights" auf „Med" stellen
- Für „FX Detail" „High" aussuchen

Das „Graphics"-Menü von Dawn of War



1. Model Detail: Bestimmt den Detailgrad der Einheiten. Die Rechenarbeit fällt der CPU zu – erst ab 2.000 MHz „High" auswählen.
2. Texture Detail: Wenn Sie die Detailstufe der Texturen herabsetzen, sieht das Spiel deutlich schlechter aus. Daher empfehlen wir, diese Einstellung erst ab einer FX 5200 Ultra auf „Med" herunterzuschrauben.
3. Terrain Detail: Bei einem niedrigen Wert werden beispielsweise die Landschaftsobjekte auf Distanz mit reduzierten Details dargestellt. Ab 1.800 MHz können Sie „High" wählen.
4. World Events: Diese Einstellung gibt an, wie viele Landschaftsobjekte in die Umgebung eingefügt werden. Die Bildqualität ändert sich dadurch nur geringfügig.
5. Shadows: Die Schattendarstellung ist der aufwendigste Effekt und belastet CPU und Grafikkarte gleichermaßen. Nur mit 2.200 MHz und einer Radeon 9800 Pro läuft die höchste Einstellung absolut flüssig.
6. Lights: Reguliert die Anzahl dynamischer Lichtquellen. Dadurch wird die Grafikkarte entlastet. Mit einer 9600 XT am besten „Med" einstellen.
7. FX Detail: Dawn of War zaubert tolle Lichteffekte auf den Bildschirm. Besitzer einer FX 5200 Ultra reduzieren diese Einstellung jedoch besser auf „Low", um flüssig spielen zu können.

Rome: Total War

Rome verblüfft Feldherren mit einer gigantischen Einheitenzahl. Dank unserer Tuning-Tipps streicht Ihr PC auch bei den größten Massenschlachten nicht die Segel.

Wenn Sie in Activisions Schlachten-Spektakel im Optionsmenü die höchste Detailstufe auswählen, werden stets alle Soldaten in 3D dargestellt. Angesichts der unüberschaubaren Masse an Einheiten geraten damit sogar leistungsstarke PCs ins Stocken: Erst ein 2.500-MHz-Prozessor und eine Radeon 9600 XT sind den Polygon-Massenschlachten gewachsen. Zudem sind 512 MByte Hauptspeicher Pflicht. Mit einem schwächeren System sollten Sie daher zunächst die „Einheitenzahl“ auf „Groß“ reduzieren. Hierfür setzen Sie im Optionsmenü ein Häkchen bei „Erweiterte Optionen zeigen“. Da mit diesem Wert nur weit entfernte Einheiten durch pixelige 2D-Figuren ersetzt werden, fällt der Unterschied im Schlachtengetümmel kaum auf. Dafür steigt die Performance deutlich. Wenn Ihr Prozessor weniger als 2.000 MHz stark ist, senken Sie diese Einstellung auf „Normal“. Außerdem sollten Besitzer einer entsprechenden CPU die Einstellungen „Schatten“ und „Optimierte Schatten“ abschalten.

Grafiklast

Auch die Grafikkarte wird bei **Rome** ausgelastet: Für die höchste Detailstufe brauchen Sie mindestens eine Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5700 Ultra. Wenn in Ihrem PC eine schwächere Grafikkarte wie die FX 5200 Ultra schuftet, sollten Sie ebenfalls die „Einheitenzahl“ auf „Normal“ reduzieren und die Auflösung auf 800x600 senken. Wer noch eine DirectX-7-Grafikkarte (Geforce2- und Geforce4-MX-Serie) verwendet, muss auf zahlreiche Effekte verzichten. Mit einer Radeon 9800 Pro oder FX 5900 Ultra können Sie dagegen für eine bessere Bildqualität im Optionsmenü „Hohes Anti-Aliasing“ einstellen. (dm)



BEEINDRUCKEND Auf der höchsten Detailstufe protzt der Strategie-Titel mit detaillierten Einheiten und einer gewaltigen Sichtweite. Dafür sind die Hardware-Anforderungen enorm.



MINIMALISTISCH Entfernte Einheiten werden durch hässliche 2D-Figuren ersetzt, die Gräser sowie der aufgewirbelte Staub sind verschwunden und die Landschaftstexturen wirken verwaschen.

TUNING-TIPPS

Um Rome: Total War in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- 2.500 MHz
- 512 MByte RAM
- Radeon 9600 XT

Mit 1.600 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:
- Als Auflösung 800x600 wählen
- Die „Einheitenzahl“ auf „Normal“ stellen
- Das „Geländedetail“ auf „Mittel“ setzen
- Bei „Einheitendetail“ „Gering“ auswählen
- Für „Grasdetail“ den Wert „Gering“ wählen
- „Vegetationsdetail“ auf „Mittel“ setzen
- „Schatten“ und „Optimierte Schatten“ abschalten
- Die Einstellung „Rauch/Staub“ abschalten

Mit 2.000 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 XT sollten Sie:
- Als Auflösung 1.024x768 wählen
- Die „Einheitenzahl“ auf „Groß“ stellen
- Das „Geländedetail“ auf „Hoch“ setzen
- Bei „Einheitendetail“ „Mittel“ auswählen
- Für „Grasdetail“ den Wert „Mittel“ wählen
- „Vegetationsdetail“ auf „Mittel“ setzen
- „Schatten“ und „Optimierte Schatten“ abschalten
- Die Einstellung „Rauch/Staub“ anschalten

Mit 2.400 MHz, 1.024 MByte Speicher und Geforce FX 5900 XT sollten Sie:
- Als Auflösung 1.024x768 wählen
- „Hohes Anti-Aliasing“ einstellen
- Die „Einheitenzahl“ auf „Groß“ stellen
- Das „Geländedetail“ auf „Hoch“ setzen
- Bei „Einheitendetail“ „Hoch“ auswählen
- Für „Grasdetail“ den Wert „Hoch“ wählen
- „Vegetationsdetail“ auf „Hoch“ setzen
- „Schatten“ und „Optimierte Schatten“ anschalten

Das Menü „Grafikoptionen“ von Rome: Total War

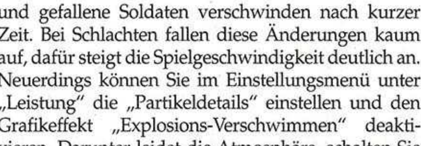


1. Einheitenzahl: Bei einem niedrigen Wert werden ab einer bestimmten Entfernung die Polygonmodelle durch 2D-Figuren ersetzt. Dadurch entlasten Sie sowohl die Grafikkarte als auch die CPU.
2. Geländedetail: Wenn Sie diese Einstellung herabsetzen, wirken die Landschaftstexturen sehr detailarm. Ab einer Karte der zweiten Leistungsklasse wählen Sie „Hoch“.
3. Einheitendetail: Bestimmt, wie viele Polygone für die Figuren verwendet werden. Gerade bei Massenschlachten werden CPUs mit weniger als 2.200 MHz durch einen niedrigen Wert stark entlastet.
4. Vegetationsdetail: Bei Szenarien mit großen Wäldern sollten Sie diese Einstellung auf „Mittel“ reduzieren. Die niedrigste Stufe sollten Sie allerdings meiden, da ansonsten alle Bäume in 2D dargestellt werden und die Optik sehr stark leidet.
5. Optimierte Schatten: Lässt alle Figuren einen Schatten werfen. Gerade bei großen Gefechten geht langsameren Prozessoren dadurch die Puste aus.
6. Rauch und Staub: Mit dieser Einstellung wirbelt beispielsweise die Kavallerie Staub auf. Besitzer einer Grafikkarte der unteren beiden Leistungsklassen schalten den Effekt daher ab.
7. Reflexionen/Schimmern: Die Spiegelungen auf der Wasseroberfläche und die Reflexionen auf den Rüstungen kosten kaum Performance und sollten daher aktiviert werden.

Call of Duty (dt.): United Offensive

Auch das Add-on zu Call of Duty (dt.) lebt von seinen gewaltigen Schlachten. Wir erklären, wie United Offensive schneller läuft, ohne dass die intensive Atmosphäre beeinträchtigt wird.

Die **Quake 3**-Engine hat zwar das beinahe methusalemische Alter von fünf Jahren erreicht, trotzdem sieht **Call of Duty** dank zahlreicher Verbesserungen wie Unschärfe, hübscher Texturen und einer vergleichsweise hohen Sichtweite noch gut aus. Beim Add-on **United Offensive** hat sich im Vergleich zum beliebten Hauptprogramm wenig getan. Nach wie vor ist der Prozessor die treibende Kraft der Spielgeschwindigkeit. Gerade die spektakulären Massengefechte bewältigt nur eine CPU mit mehr als 2.700 MHz flüssig. Setzen Sie bei entsprechenden Missionen die Einstellungen „Modelldetail" und „Zahl der Gefallenen" herunter. 2.200 MHz reichen für „Normal" beziehungsweise „Mittel". Mit 1.500 MHz wählen Sie den jeweils niedrigsten Wert. Nun stellt das Programm entfernte Figuren mit reduzierten Details dar und gefallene Soldaten verschwinden nach kurzer Zeit. Bei Schlachten fallen diese Änderungen kaum auf, dafür steigt die Spielgeschwindigkeit deutlich an. Neuerdings können Sie im Einstellungsmenü unter „Leistung" die „Partikeldetails" einstellen und den Grafikeffekt „Explosions-Verschwimmen" deaktivieren. Darunter leidet die Atmosphäre, schalten Sie diesen Optik-Bonus also besser nicht ab.



Tapetenwechsel

Die Grafikkarte beansprucht vor allem die Texturdarstellung und die dynamische Berechnung der Lichtquellen. Wenn in Ihrem PC eine altersschwache 3D-Karte der Geforce2- oder Geforce4-MX-Serie arbeitet, reduzieren Sie die Einstellungen „Charakter-Texturen" und „Allgemeine Texturen" auf „Normal". Zudem setzen Sie den Wert für „Dynamische Lichter" auf „Nur Modelle" und wählen als Auflösung 800x600. Mit einer Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5700 Ultra können Sie dagegen schon 2x Kantenglättung und 4:1 anisotrope Filterung aktivieren. (dm)





SCHMALSPUR Mit niedrigen Details haben entfernte Figuren weniger Polygone und die Texturen sind unscharf.

TUNING-TIPPS

Um United Offensive in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- 2.400 MHz
- 512 MByte RAM
- Geforce FX 5700 Ultra

Mit 1.500 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:
- Als Auflösung 1.024x768 wählen
- Bei „Charakter-Texturen" „Hoch" einstellen
- Für „Allgemeine Texturen" „Hoch" auswählen
- „Dynamische Lichter" auf „Nur Modelle" setzen
- Bei „Qualität dynamischer Lichter" „Schnellste" nehmen
- Den Wert für „Modelldetail" auf „Minimum" setzen
- Für „Zahl der Gefallenen" den Wert „Winzig" auswählen

Mit 1.900 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 XT sollten Sie:
- Als Auflösung 1.024x768 wählen
- 2x Kantenglättung und 4:1 anisotrope Filterung im Treibermenü aktivieren
- Bei „Charakter-Texturen" „Extra" einstellen
- Für „Allgemeine Texturen" „Extra" auswählen
- „Dynamische Lichter" auf „Immer" setzen
- Bei „Qualität dynamischer Lichter" „Schön" nehmen
- Den Wert für „Modelldetail" auf „Gering" setzen
- Für „Zahl der Gefallenen" den Wert „Klein" auswählen

Mit 2.400 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9800 Pro sollten Sie:
- Als Auflösung 1.024x768 wählen
- 4x Kantenglättung und 8:1 anisotrope Filterung im Treibermenü aktivieren
- Bei „Charakter-Texturen" „Extra" einstellen
- Für „Allgemeine Texturen" „Extra" auswählen
- „Dynamische Lichter" auf „Immer" setzen
- Bei „Qualität dynamischer Lichter" „Schön" wählen
- Den Wert für „Modelldetail" auf „Hoch" setzen
- Für „Zahl der Gefallenen" den Wert „Groß" nehmen

Star Wars: Battlefront

Wenn die Mehrspieler-Gefechte von Battlefront permanent ruckeln, ist nicht unbedingt Ihre Hardware schuld: Das Star-Wars-Spiel verfügt über eine integrierte Leistungsbremse.

Wer bei **Star Wars: Battlefront** zum ersten Mal eine Online- oder Netzwerkpartie startet, erlebt eine böse Überraschung: Auch mit einem Hochleistungs-PC ruckeln die Mehrspielerschlachten merklich. Schuld daran ist eine Framerate-Begrenzung, die verhindert, dass mehr als 20 Bilder pro Sekunde (Fps) angezeigt werden. Das Problem lässt sich bisher nicht lösen, immerhin können Sie die Grenze aber von 20 Fps auf 30 Fps anheben. Begeben Sie sich dazu in das Optionsmenü. Unter „Online-Optionen" finden Sie den Eintrag „Ticks Pro Sekunde", den Sie auf „30" anheben. Anschließend laufen die Mehrspieler-Matches mit erträglicher Bildrate. Allerdings muss diese Einstellung ebenfalls auf dem Server festgelegt sein. Ansonsten haben alle Spieler trotzdem maximal 20 Fps. Mittlerweile haben manche Server-Betreiber jedoch einen Weg gefunden, Online-Partien mit bis zu 40 Fps einzurichten.

Anforderungen und Einstellungen

Die Hardwareanforderungen sind typisch für einen Titel, der zeitgleich für Spielekonsolen und den PC veröffentlicht wird: Die CPU spielt eine untergeordnete Rolle – 1.600 MHz reichen für alle Details. Die Grafikkarte wird dagegen stark gefordert, so sind beispielsweise eine Radeon 9600 XT und die FX 5700 Ultra mit der höchsten Detailstufe überfordert. Ziehen Sie bei entsprechenden Platinen die Schieberegler „Sichtweite" und „Detail-Entfernung" auf einen mittleren Wert und reduzieren Sie die „Schattendetails" auf „Niedrig". Bei DX7-Grafikkarten wie der Geforce2- oder Geforce4-MX-Serie fehlen zahlreiche Effekte. (dm)



FLÜSSIG Auf der Wasseroberfläche mit leichtem Wellengang spiegelt sich die Umgebung, Bump Maps veredeln die Ruinen und alle Objekte werfen einen Schatten.



AUSGETROCKNET Ohne Wasserspiegelungen, Schatten und Bump Mapping wirkt Battlefront unspektakulär. Durch die eingeschränkte Sichtweite wird das Spiel zudem schwerer.

TUNING-TIPPS

Um Battlefront in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- 1.600 MHz
- 512 MByte RAM
- Geforce FX 5900 XT

Mit 1.333 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:
- Bei „Sichtweite" und „Detail-Entfernung" einen niedrigen Wert einstellen
- Die Auflösung auf 800x600 verringern
- „Antialiasing" auf „Aus" setzen
- Für die „Texturdetails" „Mittel" einstellen
- Für „Geländequalität" „Mittel" auswählen
- Die „Schattenqualität" auf „Aus" setzen
- „Bumpmapping" anschalten

Mit 1.500 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 XT sollten Sie:
- Bei „Sichtweite" und „Detail-Entfernung" einen mittleren Wert einstellen
- Als Auflösung 1.024x768 wählen
- „Antialiasing" auf „Aus" setzen
- Für die „Texturdetails" „Hoch" einstellen
- Für „Geländequalität" „Hoch" auswählen
- Die „Schattenqualität" auf „Niedrig" setzen
- „Bumpmapping" anschalten

Mit 1.800 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9800 Pro sollten Sie:
- Bei „Sichtweite" und „Detail-Entfernung" einen mittleren Wert einstellen
- Als Auflösung 1.024x768 wählen
- „Antialiasing" auf „2x" setzen
- Für die „Texturdetails" „Hoch" einstellen
- Für „Geländequalität" „Hoch" auswählen
- Die „Schattenqualität" auf „Niedrig" setzen
- „Bumpmapping" anschalten

Das „Graphics"-Menü von Battlefront



1. Sichtweite: Mit einer hohen Sichtweite werden alle Systemkomponenten stärker belastet. Erst 1.600 MHz und eine FX 5900 XT reichen für den Maximalwert.
2. Details-Entfernung: Ab einer gewissen Distanz werden die Figuren mit einer niedrigeren Detailstufe dargestellt. Diesen Wert stellen Sie am besten ähnlich wie „Sichtweite" ein.
3. Texturdetails: Die Auflösung der Texturen hat lediglich geringen Einfluss auf die Performance – nur mit einer FX 5200 Ultra auf „Mittel" reduzieren.
4. Geländequalität: Bestimmt beispielsweise die Auflösung der Umgebungstexturen. Genau wie bei den „Texturdetails" ist der Leistungsvorteil minimal.
5. Schattenqualität: Die Darstellung der Schatten fordert das System gerade bei Massenschlachten stark. Nur mit einer schnellen Grafikkarte wie der FX 5900 XT läuft die höchste Stufe flüssig.
6. Bumpmapping: Wenn Sie die Bump Maps abschalten, sieht das Spiel schlechter aus, läuft jedoch kaum schneller. Also: Unbedingt aktivieren!
7. Bewegungsunschärfe: Figuren und Fahrzeuge werden bei schnellen Bewegungen leicht unscharf. Die Performance leidet darunter nur geringfügig.
8. Verzerrungseffekte: Genau wie bei der Bewegungsunschärfe ist es Geschmackssache, ob Sie diesen Effekt anschalten – der Leistungsvorteil ist kaum messbar.

Auf die Schnelle

Wer jetzt für PC GAMES einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als **kostenloses Dankeschön** das neue **STAINLESS-Pad** von GamersWear (www.gamerswear.com)!

STAINLESS
GamersWear©

GamersWear©
Your E-Sport Outfitter!

ProSize Shape
Auch beim STAINLESS ist kein Millimeter des Materials für unnötige Designs und Schnitte verschwendet worden (295 mm x 240 mm x 2,9 mm). Die Oberfläche ist zu 100% nutzbar und unterliegt keiner Beschränkung durch umständliche Rahmenkonstruktionen.

Silver Slide
Durch die spezielle Verhärtung gewinnt die Oberflächenstruktur weiter an Speed und ist dank des Silberanteils ein perfekter Reflektor für alle optischen Mäuse. Mit dem STAINLESS bist du auch optimal vorbereitet für den neuen Präzisionsstandard der ersten echten Lasermäuse.

Superflat Body
Mit nur 2,9 mm Höhe vermittelt das STAINLESS ein von GamersWear Mousepads bekanntes ergonomisches Spiel-Gefühl.

Rib Grip
Ein neu entwickeltes Gummi mit speziellen Rippen sorgt für den perfekten Halt auf jeder Oberfläche, auch auf den rutschigsten Glastischen. Die gesamte Unterseite ist mit diesem spezial Gummi beschichtet. Mit einem Gewicht von über 300g liegt das Mousepad verlässlich flach und Formstabil.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC GAMES und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC GAMES Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Fax: 0043-6246-8825277.

❐ JA, ICH MÖCHTE DAS PC-GAMES-ABO MIT DVD.
(€ 55,20/12 AUSG. (= € 4,60/AUSG.); AUSLAND € 68,40/12 AUSG.; ÖSTERREICH € 64,20/12 AUSG.)

❐ JA, ICH MÖCHTE DAS PC-GAMES-AB-18-ABO MIT DVD.
WICHTIG: ABO KANN NUR EINGERICHTET WERDEN, WENN SIE IHRE AUSWEISKOPIE MITSCHICKEN!
(€ 55,20/12 AUSG. (= € 4,60/AUSG.); AUSLAND € 68,40/12 AUSG.; ÖSTERREICH € 64,20/12 AUSG.)

❐ JA, ICH MÖCHTE DAS PC-GAMES-ABO MIT CD-ROM.
(€ 55,20/12 AUSG. (= € 4,60/AUSG.); AUSLAND € 68,40/12 AUSG.; ÖSTERREICH € 64,20/12 AUSG.)

❐ JA, ICH MÖCHTE DAS PC-GAMES-PLUS-ABO (3 CD-ROMS U. DVD) PLUS VOLLVERSION.
(€ 104,40/12 AUSG. (= € 8,70/AUSG.); AUSLAND € 117,60/12 AUSG.; ÖSTERREICH € 116,40/12 AUSG.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(Prämienlieferung ausschließlich für D, CH, A möglich)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
STAINLESS PAD (PRÄMIEN-NR. 002586)
Angebot gültig nur solange Vorrat reicht



✓ Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC GAMES! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um 12 weitere Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes schriftlich gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC GAMES. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Counter-Strike: Source

Der beliebte Mehrspieler-Shooter geht in die Verlängerung. Wie schnell und mit welchen Grafikdetails läuft Counter-Strike: Source auf Ihrem PC?

Die Neuauflage von **Counter-Strike** verwendet als erstes Spiel Valves **Source**-Engine, die auch bei **Half-Life 2** zum Einsatz kommt. Nach der Schönheits-OP sieht der Online-Dauerbrenner allerdings nicht nur deutlich besser aus, auch die Hardwareanforderungen sind stark gestiegen. Während das in Würde ergraute Original auf jedem durchschnittlichen PC zufriedenstellend läuft, brauchen Sie für die **Source**-Variante 2.700 MHz, eine Radeon 9800 Pro sowie 1.024 MByte Arbeitsspeicher, um mit allen Details zu spielen. Schlechte Nachrichten für Besitzer einer Geforce-FX-Grafikkarte: Obwohl die Nvidia-Platinen DirectX 9 beherrschen, wird die **Source**-Engine nur im DX8.1-Rendermodus ausgeführt. Dadurch fehlen beispielsweise die Reflexionen auf der Wasseroberfläche. Erzwingt man den DX9-Modus, sieht **Counter-Strike: Source** zwar besser aus, läuft dafür aber weniger als halb so schnell und ist damit meist unspielbar. Neben den genannten Rendertypen werden auch ein DX8.0- und ein DX7-Modus unterstützt. Welche Grafikkarte welchen Renderpfad nutzt, erfahren Sie in der Tabelle.

Mehr Leistung

Durch die verschiedenen DirectX-Modi erzielen auch ältere Grafikkarten erstaunlich gute Ergebnisse. So läuft **CS: Source** schon mit einer alten Geforce4 MX-440 (DX7-Pfad) flüssig, allerdings fehlen zahlreiche Details. Besitzer einer Radeon 9800 XT können mit zweifacher Kantenglättung und vierfacher anisotroper Filterung spielen. Stellen Sie diese Werte allerdings unbedingt im Optionsmenü des Spiels ein – wenn Sie die Einstellungen im Treibermenü vornehmen, sind die Leistungseinbußen deutlich größer. Die CPU lässt sich lediglich über die „Modelldetails" entlasten – alle anderen Werte haben nur Einfluss auf die Grafikkarten-Anforderungen. (dm)

TUNING-TIPPS

Um Counter-Strike: Source in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- 2.700 MHz
- 1.024 MByte RAM
- Radeon 9800 Pro

Mit 1.500 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce4 MX-420 sollten Sie:
- Als Auflösung 800x600 wählen
- Die „Modelldetails" auf „Mittel" setzen
- Bei Texturdetails „Mittel" auswählen
- Als „Filtermodus" „Trilinear" einstellen
- Die „Wasserdetails" auf „Einfache Reflexionen" setzen
- Bei „Schattendetails" den Wert „Niedrig" einstellen

Mit 2.000 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 XT sollten Sie:
- Als Auflösung 1.024x768 wählen
- Die „Modelldetails" auf „Mittel" setzen
- Bei Texturdetails „Hoch" auswählen
- Als „Filtermodus" „Trilinear" einstellen
- Die „Wasserdetails" auf „Welt spiegeln" setzen
- Für „Shader-Detail" „Hoch" auswählen
- Bei „Schattendetails" den Wert „Hoch" einstellen

Mit 2.600 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9800 XT sollten Sie:
- Als Auflösung 1.024x768 wählen
- „Anti-Aliasing" auf „2x" stellen
- Die „Modelldetails" auf „Hoch" setzen
- Bei Texturdetails „Hoch" auswählen
- Als „Filtermodus" „Anisotropisch 4x" einstellen
- Die „Wasserdetails" auf „Alles spiegeln" setzen
- Für „Shader-Detail" „Hoch" auswählen
- Bei „Schattendetails" den Wert „Hoch" einstellen

Welche Grafikqualität erzielt meine Karte?

Die Source-Engine verwendet vier Renderpfade. Wir zeigen, welche Karte welchen Modus nutzt.

GRAFIKKARTEN	RENDERPFAD	GRAFIKKARTEN	RENDERPFAD
Radeon X800 (XT)	DirectX 9	Geforce FX 5900 (XT/Ultra)	DirectX 8.1
Geforce 6800 (GT/Ultra)	DirectX 9	Geforce FX 5700 (Ultra)	DirectX 8.1
Radeon 9800 (Pro/XT)	DirectX 9	Geforce FX 5600 (Ultra)	DirectX 8
Radeon 9700 (Pro)	DirectX 9	Geforce FX 5200 (Ultra)	DirectX 8
Radeon X600 (Pro/XT) / X300	DirectX 9	Geforce4 MX-Reihe	DirectX 7
Radeon 9600 (Pro/XT)	DirectX 9	Geforce3 (Ti-200/Ti-500)	DirectX 7
Radeon 9500 (Pro)	DirectX 9	Geforce2	DirectX 7
Geforce FX 5950 Ultra	DirectX 8.1	Geforce	DirectX 7



OPTIMAL Auf der Wasseroberfläche spiegeln sich die Umgebung und die Figuren, unter Wasser bricht das Licht korrekt und die Spielfigur wirft einen kantengeglätteten Schatten.



HÜBSCH Der Schatten der Figur wird geglättet und die Texturen wirken unter Wasser verschwommen, dafür spiegelt die Wasseroberfläche nicht mehr die Umgebung wider.



ANSEHNLICH Im Gegensatz zum DX8.1-Renderpfad werden die Kanten beim Schatten der Figur nicht mehr geglättet. Die Wasserdarstellung ist hingegen identisch.



ZWECKMÄSSIG Der Echtzeit-Schatten der Figur fehlt, die Wasseroberfläche spiegelt die Umgebung nicht und unter Wasser fehlt die Lichtbrechung.

PREIS/LEISTUNGSSIEGER!



AMD Athlon XP 2600+

- **Prozessor:** AMD Athlon XP 2600+
- **Prozessorkühler:** Coolermaster CP5
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** DFI KM400-MLV
- **Festplatte:** 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** onboard Shared Memory 64MB
- **Laufwerke:** 16xDVD/CD-Rom Benq
- **Gehäuse:** 300W Midi Tower
- **Anschlüsse:** 8xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, LAN, ATA/133

299,- €

AMD Athlon XP 2800+

jetzt mit 16xMulti DVD-Brenner

- **Prozessor:** AMD Athlon XP 2800+ T-Bred
- **Prozessorkühler:** Coolermaster CP5
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** ASROCK K7S8X
- **Festplatte:** 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 9200Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- **Laufwerke:** 16xMulti DVD-Brenner
- **Gehäuse:** 300W Midi Tower
- **Anschlüsse:** 4xUSB 2.0, 5.1 Kanal Sound, 6xPCI, LAN

399,- €

Originalverpackt und 24 Monate Gewährleistung!

AMD Athlon XP 3000+

MODERNER DESIGNTOWER

- **Prozessor:** AMD Athlon XP 3000+ Barton
- **Prozessorkühler:** Coolermaster CP5
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** ASROCK K7S8X
- **Festplatte:** 120GB 2mb Cache ATA133,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 9600Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- **Laufwerke:** 16xMulti DVD-Brenner
- **Gehäuse:** 350W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- **Anschlüsse:** 4xUSB 2.0, 5.1 Kanal Sound, 6xPCI, LAN

5~~4~~9,- **499,- €**

AMD Athlon XP 3000+

MODERNER DESIGNTOWER

- **Prozessor:** AMD Athlon XP 3000+ Barton
- **Prozessorkühler:** Coolermaster CP5
- **Arbeitsspeicher:** 512MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** ASUS A7N8X-X
- **Festplatte:** 160GB 2mb Cache ATA133,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 9600Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- **Laufwerke:** 16xMulti DVD-Brenner
- **Gehäuse:** 350W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- **Anschlüsse:** 4xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, 5xPCI, LAN

6~~9~~9,- **599,- €**

AMD Athlon 64 3200+



- **Prozessor:** AMD Athlon 64 3200+
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M6
- **Arbeitsspeicher:** 512MB DDR-RAM MDT PC400
- **Mainboard:** ASUS K8V-X
- **Festplatte:** 160GB 2mb Cache ATA133,7200u/min.
- **Grafikkarte:** GeForce 6800LE,128MB, DVI+TV-Out
- **Laufwerke:** 16xMulti DVD-Brenner
- **Gehäuse:** 350W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- **Anschlüsse:** 6xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, 5xPCI, LAN Dual Serial ATA/Raid

8~~8~~8,- **859,- €**



Versandkostenfreie Lieferung ab
199,- €
(bei Zahlung per Vorkasse)

Versandkosten nur
9,90 €
(bei Zahlung per Nachnahme)

Alle PC-Systeme werden standardmäßig ohne Betriebssystem ausgeliefert!

Windows XP Home	zzgl. 95,- € inkl. Installation
Windows XP Pro	zzgl. 149,- € inkl. Installation

++++ GRATIS-AKTION VERLÄNGERT !!! ++++

Ein **Riesen-Softwarepaket** gibt es beim Kauf eines PC's bei uns **Gratis für Sie** dabei!



Sie sparen: **224,85 €**

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung.

-> weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop unter:

www.lahoo.de

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · D-26446 Friedeburg Tel. (0 44 65) 944-0

HARDWARE

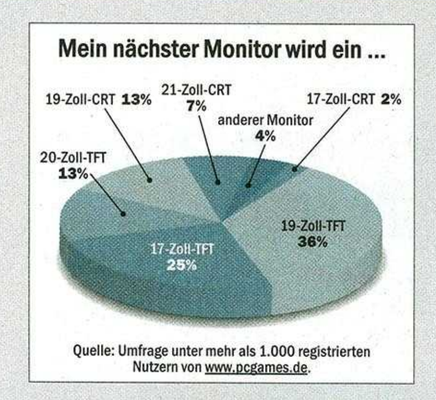
News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
FRANK MISCHKOWSKI



„Das vierte Quartal wird traditionell sehr spannend – und für den, der möchte, auch sehr teuer!"

Eigentlich wollten Kollege Möllendorf und ich Ihnen ja schon in dieser Ausgabe die ersten Tests von frischen Athlon-64-Mainboards mit Nforce 4 und K8T890 auftischen. Aber aus diesem Festmahl ist nichts geworden. Im Rudolf-Scharping-Gedächtnistempo trudeln die Informationen in der Redaktion ein, was uns da wohl erwarten wird. Nur Nvidia drapierte auf seinem Nforce-4-Event großzügig die leckeren Informationen – testbare Platinen waren aber auch hier noch nicht zu kosten. Dabei hätte doch alles so schön gepasst: Noch kurz vor Abgabe servierte uns AMDs frisch gebackener Pressesprecher Stephan Schwolow den neuen Athlon 64 4000+ und die High-End-Variante FX-55 für Spieler. Welches 3D-Feuerwerk Grafik-Gourmets in Kombination mit PCI-Express-Grafikkarten oder gar SLI in Zukunft zünden können, lässt sich somit vorerst nur erahnen. Fest steht: Das vierte Quartal wird trotzdem traditionell wieder sehr spannend – und für den, der möchte, auch sehr teuer!



PC GAMES HILFT

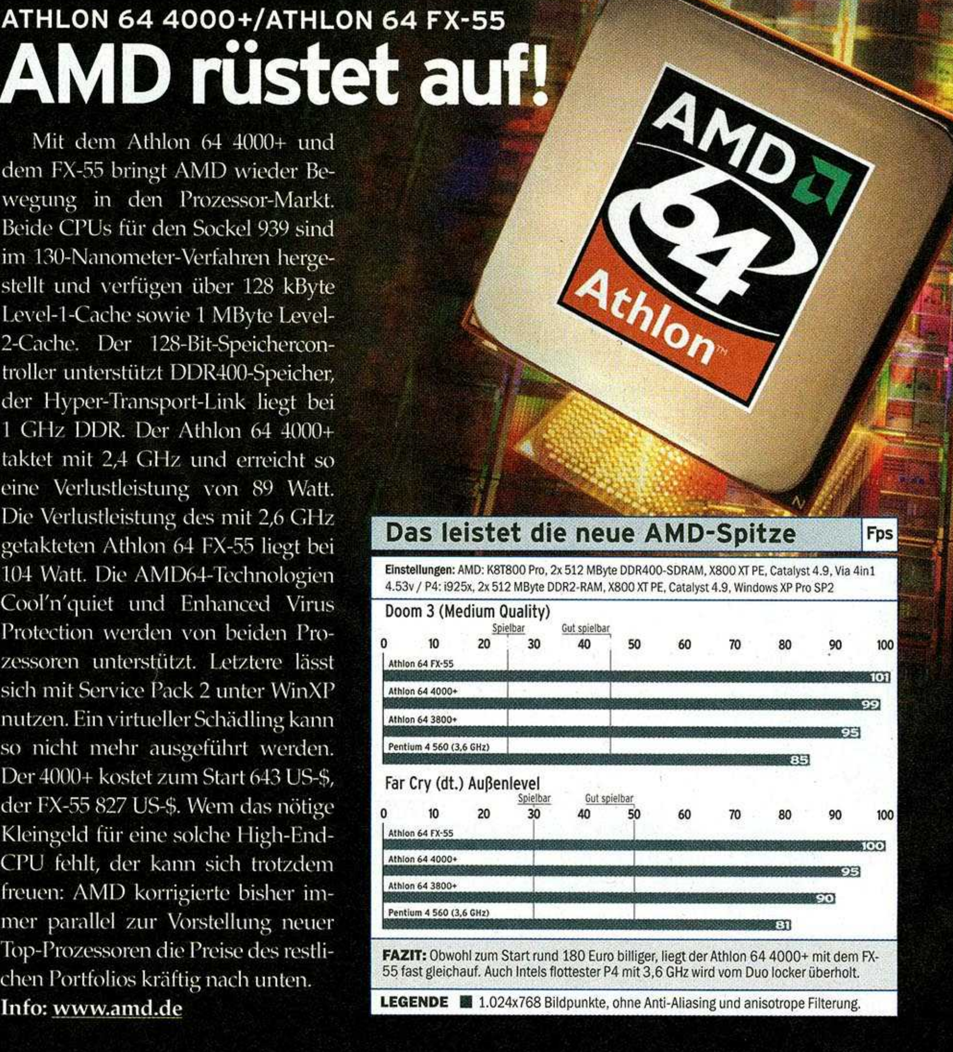
Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.



ATHLON 64 4000+/ATHLON 64 FX-55

AMD rüstet auf!

Mit dem Athlon 64 4000+ und dem FX-55 bringt AMD wieder Bewegung in den Prozessor-Markt. Beide CPUs für den Sockel 939 sind im 130-Nanometer-Verfahren hergestellt und verfügen über 128 kByte Level-1-Cache sowie 1 MByte Level-2-Cache. Der 128-Bit-Speichercontroller unterstützt DDR400-Speicher, der Hyper-Transport-Link liegt bei 1 GHz DDR. Der Athlon 64 4000+ taktet mit 2,4 GHz und erreicht so eine Verlustleistung von 89 Watt. Die Verlustleistung des mit 2,6 GHz getakteten Athlon 64 FX-55 liegt bei 104 Watt. Die AMD64-Technologien Cool'n'quiet und Enhanced Virus Protection werden von beiden Prozessoren unterstützt. Letztere lässt sich mit Service Pack 2 unter WinXP nutzen. Ein virtueller Schädling kann so nicht mehr ausgeführt werden. Der 4000+ kostet zum Start 643 US-$, der FX-55 827 US-$. Wem das nötige Kleingeld für eine solche High-End-CPU fehlt, der kann sich trotzdem freuen: AMD korrigierte bisher immer parallel zur Vorstellung neuer Top-Prozessoren die Preise des restlichen Portfolios kräftig nach unten.

Info: www.amd.de

Das leistet die neue AMD-Spitze (Fps)

Einstellungen: AMD: K8T800 Pro, 2x 512 MByte DDR400-SDRAM, X800 XT PE, Catalyst 4.9, Via 4in1 4.53v / P4: i925x, 2x 512 MByte DDR2-RAM, X800 XT PE, Catalyst 4.9, Windows XP Pro SP2

Prozessor	Doom 3 (Medium Quality)	Far Cry (dt.) Außenlevel
Athlon 64 FX-55	101	100
Athlon 64 4000+	99	95
Athlon 64 3800+	95	90
Pentium 4 560 (3,6 GHz)	85	81

Doom 3: Spielbar ab 25, Gut spielbar ab 45 · Far Cry: Spielbar ab 30, Gut spielbar ab 50

FAZIT: Obwohl zum Start rund 180 Euro billiger, liegt der Athlon 64 4000+ mit dem FX-55 fast gleichauf. Auch Intels flottester P4 mit 3,6 GHz wird vom Duo locker überholt.

LEGENDE ■ 1.024x768 Bildpunkte, ohne Anti-Aliasing und anisotrope Filterung.

Z-2300/Z-5500 DIGITAL

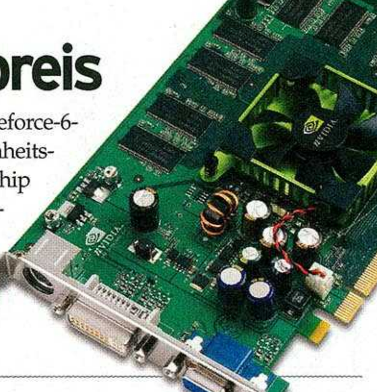
Das Imperium schlägt zurück

Nach dem Erfolg des Z-680 will Logitech zum Ende des Jahres den Nachfolger unters Volk bringen. Statt auf acht Kanäle setzen die Schweizer beim Z-5500 Digital weiterhin auf 5.1, drehen aber mit 505 Watt RMS die Leistungsschrauben gehörig an. Durch den 24 Bit/96-kHz-Decoder können Signalquellen direkt an das Z-5500 angeschlossen werden. Damit das 400-Euro-System auch einen Platz im Wohnzimmer findet, sind alle Satelliten für die Wandmontage vorbereitet. Parallel zum Z-5500 hat der Hersteller auch die 2.1-Variante Z-5300 vorgestellt. Logitech verlangt für das Stereo-Flaggschiff mit 200 Watt RMS-Leistung 150 Euro.

Info: www.logitech.de

GEFORCE 6200

3D-Power zum Sparpreis



Nvidias jüngster PCI-Express-Nachwuchs in der Geforce-6-Familie richtet sich mit einem günstigen Preis an Gelegenheitsspieler. Dazu stehen dem mit 300 MHz getakteten Grafikchip vier Pixel-Pipelines zur Verfügung – die Geforce-6600-Serie greift auf acht Pipelines zurück. Der 128 MByte große DDR1-Speicher wird mit 128 Bit angebunden und taktet mit 275 MHz DDR. Trotz Einsteigerpreis unterstützt die Geforce 6200 das neue Shader-Modell 3.0.

Info: www.nvidia.de

RX700 XT-256PCIE/RX700 PRO-256PCIE/RX700 PRO-128PCIE

Abit setzt auf Ati



Abit hat mit der RX700-Serie eine neue Grafikkarten-Reihe auf Ati-X700-Basis vorgestellt. Die drei Platinen mit XT- beziehungsweise Pro-Variante sind für PCI-Express gefertigt. Die XT-Version verfügt über 256 MByte Grafikspeicher, der Grafikchip ist mit 475 MHz getaktet. Die Pro-Version verfügt auch über 256 MByte Grafikspeicher, hat aber zusätzlich einen TV-Out-Ausgang. In diesem Fall beträgt der GPU-Takt 425 MHz. Das Einstiegsmodell RX700 Pro-128PCIE bietet 128 MByte Speicher und TV-Out. Der GPU-Takt beträgt wie bei der 256-MByte-Pro-Version 425 MHz. Die Pro-Boards sind ab sofort erhältlich, die XT-Variante wird noch im Oktober verfügbar sein.

Info: www.abit.nl

865PE NEO3-FS

P4 Prescott 775 ohne PCI-E und DDR2

MSI hat mit dem 865PE Neo3-FS ein neues Mainboard für Intels Pentium 4 Prescott auf dem Sockel 775 vorgestellt, das aber noch mit AGP-Steckplatz und DDR1-Speicher arbeitet. Intel-Anwender, die ihren Prozessor auf die neueste Generation aktualisieren wollen, müssen nun nicht mehr eine PCI-Express-Grafikkarte und DDR2-Module kaufen. Als Chipsatz werkelt der bewährte Intel 865PE auf dem Brett. Fünf PCI-Slots, 1 GBit LAN, 7.1-Audio und zwei Serial-ATA-Ports gehören zur Ausstattung. Die Platine kostet 95 Euro.

Info: www.msi-computer.de





INSPIRE

Neu inspiriert

Creative hat seine Inspire-Produktfamilie überarbeitet. So sind nun ein Stereo-System, zwei 5.1-Varianten und das Flaggschiff mit 7.1 erhältlich. Das 2.1 Creative Inspire T3000 verfügt über zwei 5-Watt-Satelliten und einen 17-Watt-Subwoofer. Der Preis liegt bei 50 Euro. Die beiden 5.1-Varianten P5800 und T5900 sind für 80 Euro beziehungsweise 100 Euro im Handel und unterscheiden sich durch den Center-Lautsprecher. Für 130 Euro sorgt das Inspire T7900 für 7.1-Klang. Neben der Produktpflege veröffentlicht Creative mit dem I-Trigue 3400 ein neues Stereo-Designsystem, das für 100 Euro erhältlich ist.

Info: de.europe.creative.com

Geschäftsergebnisse: AMD und Ati top

Chipgigant AMD hat das dritte Quartal erfolgreich abgeschlossen: Der Umsatz stieg im Vergleich zum Vorjahresquartal um 30 Prozent auf 1,239 Milliarden US-Dollar. Gegenüber dem zweiten Quartal ging das Geschäftsergebnis aber um 2 Prozent zurück – AMD begründet dies mit der schwachen Flash-Speicher-Nachfrage. Ati triumphiert dank einer Umsatzsteigerung von 50 Prozent gegenüber dem Vorjahr. Das Unternehmen erwirtschaftete ein Ergebnis von 572,2 Millionen Dollar. Der Nettogewinn beträgt 61,16 Millionen Dollar gegenüber 22,29 Millionen Dollar im Vorjahr.

Info: www.amd.de | www.ati.de

Gefälschte AMD Boxed-Prozessoren

In Ungarn und Tschechien sind gefälschte Athlon-XP-Prozessoren mit der Bezeichnung „Plus Box" aufgetaucht. Die Boxed-CPUs mit Lüfter werden auch in Deutschland – vor allem über Ebay – verkauft, warnt AMD. „Bei den ‚AMD Plus'-Verpackungen, die kürzlich in Osteuropa aufgetaucht sind, handelt es sich nicht um von AMD verpackte Produkte. Sie werden auch nicht über die von AMD autorisierte Distribution verkauft. Wir werden diesen Vorfällen verstärkt nachgehen und alle verfügbaren zivil- und strafrechtlichen Rechtsmittel gegen diejenigen einsetzen, die AMD-Produkte in betrügerischer Weise vertreiben", so Pressesprecher Stephan Schwolow.

Info: www.amd.de

Devolo: ISDN-Modem-Router

Mit dem MicroLink ISDN Router und dem MicroLink Dlan ISDN Router bietet die Devolo AG zwei neue ISDN-Produkte an. Beide Geräte ermöglichen durch die Kanalbündelung einen Internetzugang mit einer Geschwindigkeit von bis zu 128 kBit/s. Der MicroLink ISDN Router wird für € 179,90 angeboten und besteht aus ISDN-Modem, Router, 4-Port-Switch und einer Firewall. € 199,90 kostet der MicroLink dLAN ISDN Router, der zusätzlich einen integrierten DLAN-Adapter enthält. „Die beiden neuen Geräte schließen eine Lücke in unserem Portfolio und ermöglichen uns die Abdeckung aller Internet-Zugangsarten mit unseren Produkten", erklärt Devolo-Vorstand Heiko Harbers.

Info: www.devolo.de

Neue DirectX-Version in den Startlöchern

Das IT-Magazin Inquirer berichtet, dass eine neue DirectX-Version fast fertig gestellt ist. Die Microsoft Grafic Group habe beschlossen, den Begriff DirectX nicht mehr zu verwenden und die neue Version WGF (Windows Graphic Foundation) zu nennen. Geplante Änderungen sind etwa die Verschmelzung von Direct Draw (2D) und Direct3D in eine Schnittstelle. Außerdem werde für die nächste Grafikkartengeneration das Shader-Model 4.0 erstmalig in WGF verfügbar sein. Besonders für das kommende Betriebssystem Longhorn soll WGF interessante Features für die 3D-Windows-Oberfläche bereitstellen.

Info: www.microsoft.com



Zeichenkünstler

Seit dem jüngsten Vergleichstest vor drei Monaten bieten viele weitere Hersteller High-End-Karten an. 16 frische Pixel-Platinen mussten sich im Test beweisen.

Bei der neuen Grafikkarten-Generation schicken Ati und Nvidia zunächst ihre Spitzenmodelle ins Rennen. Atis Top-Garde ist die Radeon-X800-Serie. Bei der X800 Pro sorgen 12 Pixel-Pipelines, 472 MHz Chiptakt und ein 446 MHz DDR schneller GDDR3-Speicher für eine sehr gute Spieleleistung. Die teurere Variante X800 XT Platinum Edition greift sogar auf stolze 16 Pipelines zurück und verfügt über 520 MHz Chip- und 560 MHZ DDR Speichertakt. Selbst bei hohen Werten für Kantenglättung und anisotrope Filterung schafft das beste Pferd im Ati-Rennstall bei aktuellen Titeln meist noch spielbare Ergebnisse. Tatsächlich handelt es sich bei allen XT-Karten, die bisher in die Händlerregale gelangt sind, und demnach auch allen bis dato getesteten Modellen, um die Platinum-Variante. Nun bringen allerdings verschiedene Hersteller auch „normale" X800-XT-Karten auf den Markt. Einziger Unterschied sind die gesenkten Taktraten: Der Grafikchip arbeitet nur noch mit 500 MHz und der Speichertakt wurde um 50 MHz DDR auf 500 MHz DDR reduziert. Allen X800-Karten gemein sind 256 MByte GDDR3-Speicher und das Shader Modell 2.0B.

High-End-Karten von Nvidia

Nvidia trumpft bei der Geforce-6800-Mannschaft dagegen mit dem Shader Modell 3.0 auf. Titel wie **STALKER**, das Strategie-Epos **Schlacht um Mittelerde** oder **Far Cry (dt.)** ab der Version 1.2 verwenden bereits die neue Shader-Version und laufen dadurch mit entsprechenden Grafikkarten schneller. Auch Nvidia verlässt sich auf drei preislich unterschiedliche Versionen: Die Geforce 6800 Ultra und die 6800 GT können 16 Pixel pro Takt berechnen (16 Pixel-Pipelines) und verfügen über 256 MByte GDDR3-Speicher. Das Ultra-Modell setzt auf 400 MHz Chip- und 550 MHz DDR Speichertakt. Bei der preiswerteren 6800 GT sind es jeweils nur 50 MHz weniger. Die „einfache" Geforce 6800 kommt wie die Radeon X800 Pro mit zwölf Pipelines aus. Die vergleichsweise niedrigen Taktraten (325 MHz Chip-, 350 MHz DDR RAM-Takt) machen die günstigste Karte der neuen High-End-Klasse auch gleichzeitig zur langsamsten Pixel-Platine.

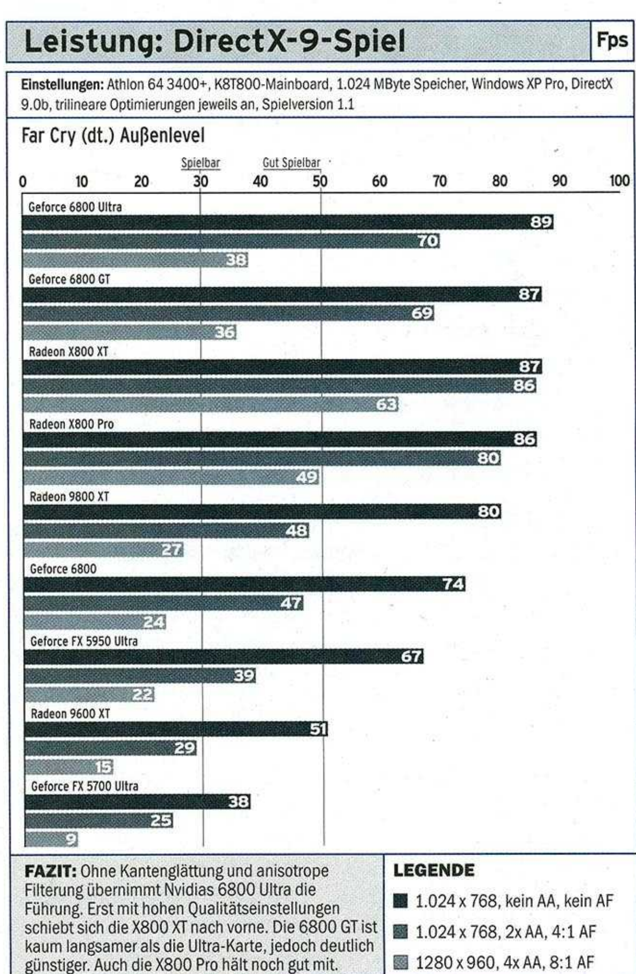
Wer direkt nach unserem ersten Test eine Karte der neuen Generation kaufen wollte, stand meist vor leeren Händlerregalen.

Lange Verzögerungen

Wer direkt nach unserem ersten Test eine Karte der neuen Generation kaufen wollte, stand meist vor leeren Händlerregalen. Der Grund: Obwohl Nvidia und Ati offiziell Lieferschwierigkeiten dementieren, schaffen es gerade die Top-Modelle nur vereinzelt in den Einzelhandel. Wie so oft haben Online-Versender nicht nur die besseren Preise als



EFFEKT-FEST Doom 3 sieht dank der omnipräsenten Bump Maps und aufwendigen Schatten hervorragend aus, braucht allerdings auch eine schnelle Grafikkarte.



Wo bekomme ich High-End-Karten?

Besonders die Top-Modelle der neuen Grafikkarten-Generation sind bisher nur in recht kleinen Stückzahlen verfügbar. Bei diesen Online-Shops werden Sie fündig.

ONLINE-VERSENDER	AUSWAHL	VERFÜGBARKEIT
www.alternate.de	Riesig	Sehr gut
www.atelco.de	Groß	Gut
www.funcomputer.de	Sehr groß	Gut
www.e-bug.de	Groß	Gut

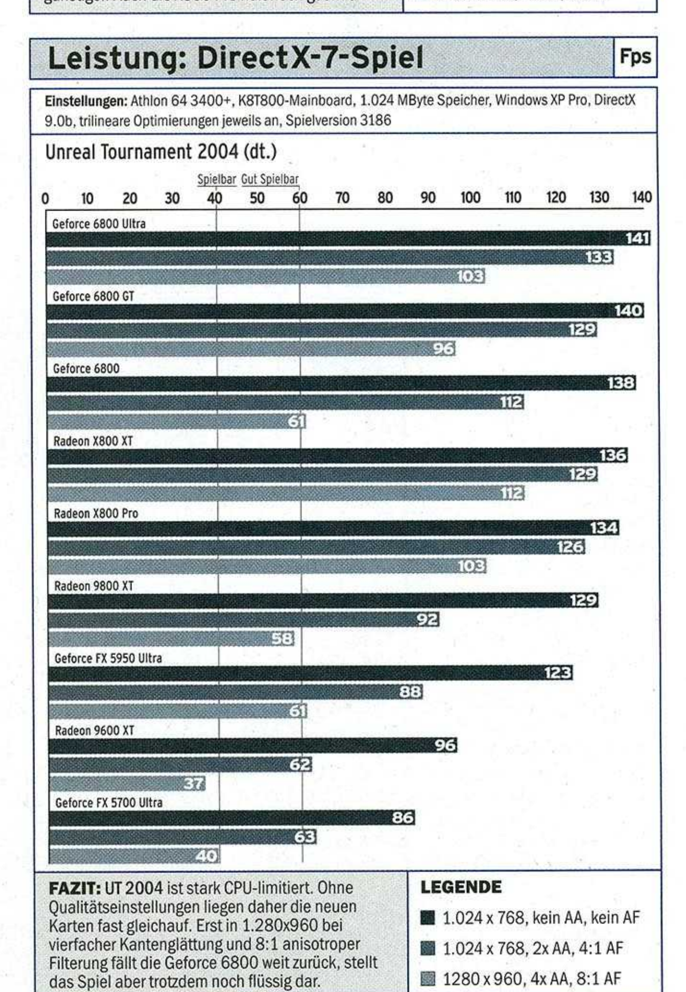
Fachgeschäfte wie Media Markt oder Saturn, sie bekommen die ersehnten Grafik-Turbos auch früher. Daher haben wir in dem Extrakasten auf dieser Seite mehrere Versender aufgeführt, bei denen die Pixel-Platinen in vergleichsweise großen Stückzahlen vorrätig sind. Bedenken Sie dabei, dass sich die Verfügbarkeit täglich ändern kann. Prüfen Sie daher die Angaben auf der Webseite des Online-Shops und lassen Sie sich die Verfügbarkeit der jeweiligen Karte bestätigen.

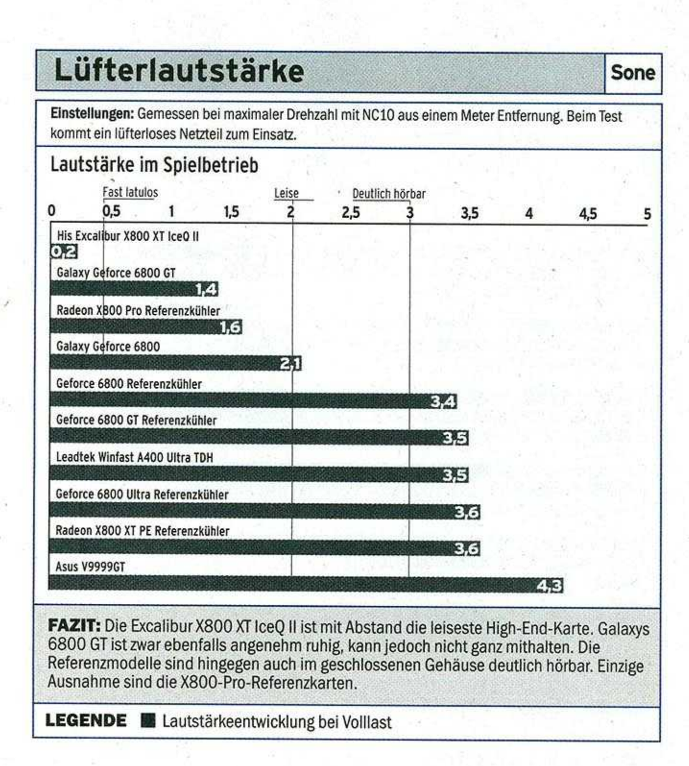
Heiße Luft

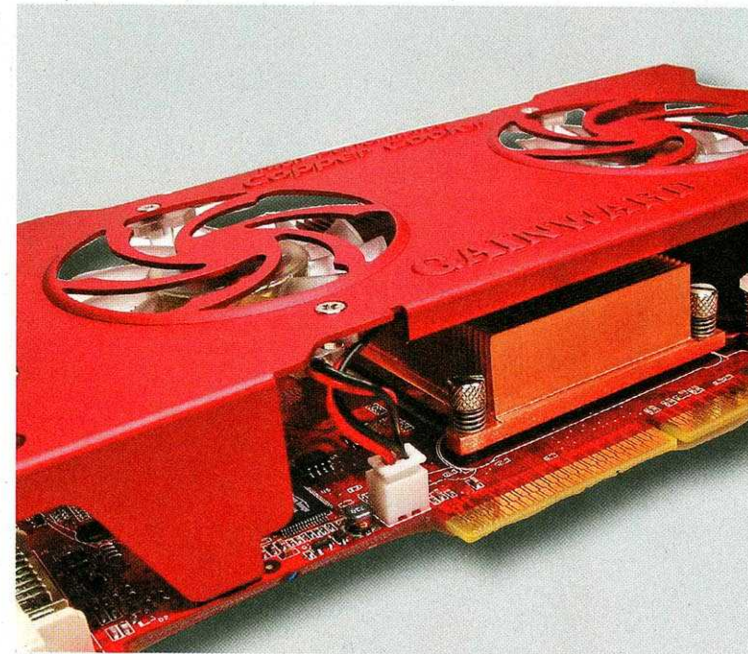
Waren die Hersteller mit der ersten Riege an Top-Karten noch konservativ und orientierten sich beim Platinen-Design sehr stark an den Referenz-Vorgaben von Nvidia und Ati, so sind die jüngeren Karten deutlich abwechslungsreicher. Beispielsweise wird knapp die Hälfte der 16 Testkandidaten mit einer individuellen Kühlung angeboten. Besonders beliebt: der VGA-Silencer von Arctic Cooling, der gleich drei Pixel-Platinen ziert. Allerdings ist auch bei diesen Modellen trotz gleicher Kühlung die Lautstärke des Lüfters unterschiedlich. Da die Lärmentwicklung für viele Leser ein wichtiger Kaufgrund ist, vergleichen wir die Lautheit der Testkarten in einer Benchmarktabelle auf der nächsten Seite.

6800-Ultra-Duell

In unserem großen Vergleich erzielten nach dem Testsieger Excalibur X800 XT IceQ II (siehe Einzeltest) zwei 6800-Ultra-Platinen die besten Ergebnisse.







HERAUSRAGEND Bei Gainwards Geforce 6800 GT sitzt ein massiver Kupferblock auf dem Grafikchip. Ein ungewöhnliches Gerüst hält die beiden regelbaren Lüfter.

Sowohl Leadteks Winfast A400 Ultra TDH als auch die Geforce 6800 Ultra von Innovision verfügen über einen Chiptakt von 425 MHz. Somit sind diese schneller als beispielsweise die Modelle von MSI oder Asus, die sich an die Nvidia-Vorgabe von 400 MHz halten. Leadteks Karte hat zwar mit **Splinter Cell: Pandorra Tomorrow** und **Prince of Persia** das bessere Spielebundle, ist dafür allerdings 30 Euro teurer. Die individuelle Kühllösung der A400 Ultra TDH ist trotz massiven Kupferblocks weder effektiver noch merklich leiser als der Referenzkühler auf der Innovision-Platine. Das Übertaktungspotenzial der beiden Kontrahenten ist fast identisch.

Atis Spitzenmodelle

Auch bei Atis Radeon X800 XT Platinum Edition kämpfen zwei fast gleiche Modelle um das Budget der aufrüstwilligen Spieler. Auffälligster Unterschied: Die GV-R80X256V von Gigabyte setzt auf einen leicht abgewandelten Kupferkühler, der nicht nur den Grafikchip, sondern auch die Speichermodule bedeckt. Der verwendete Lüfter ist mit 2,2 genauso laut wie der Referenz-Propeller bei Elsas Falcox X80 XT Platinum. Auch das mitgelieferte Spielepaket ist ähnlich: Beide Hersteller liefern den Mehrspieler-Kult **Counter-Strike: Condition Zero** mit. Käufer der Gigabyte-Platine bekommen allerdings zusätzlich die Vollversion von **Spellforce**, Power-DVD und ein Übertaktungs-Programm. Elsas X800 XT Platinum hat dem nur **Rainbow Six 3** entgegenzusetzen, kostet dafür jedoch 40 Euro weniger. Die Übertaktungsergebnisse im Test sprechen ebenfalls für die GV-R80X256V. Fazit: Wer **Spellforce** noch nicht besitzt und per Übertaktung die beste Leistung erzielen will, wird mit der Gigabyte-Karte glücklich. Preis-



Testübersicht: 16 Grafikkarten von Nvidia und Ati im Vergleich

Grafikkarte:	Excalibur X800 XT IceQ II	Winfast A400 Ultra TDH	Geforce 6800 Ultra	GV-R80X256V
Hersteller:	HIS	Leadtek	Innovision	Gigabyte
Webseite:	www.hisdigital.com	www.leadtek.de	www.inno3d.de	www.gigabyte.de
Preis (Preis/Leistung)*:	Ca. € 509,- (ausreichend)	Ca. € 529,- (ausreichend)	Ca. € 499,- (ausreichend)	Ca. € 539,- (ausreichend)
Grafikchip:	Radeon X800 XT Platinum Edition	Geforce 6800 Ultra	Geforce 6800 Ultra	Radeon X800 XT Platinum Edition
Taktfrequenz Chip/Speicher:	520 MHz/560 MHz DDR	425 MHz/550 MHz DDR	425 MHz/550 MHz DDR	520 MHz/560 MHz
Speichermenge und -Art:	256 MByte GDDR3, 256 Bit	256 MByte GDDR3, 256 Bit	256 MByte GDDR3, 256 Bit	256 MByte GDDR3, 256 Bit
Pipeline-Architektur:	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel
Shader-Modell:	2.0B	3.0	3.0	2.0B
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI	2x DVI, TV-Out (S-Video)	2x DVI, TV-Out (S-Video)	VGA, TV-Out (S-Video), TV-In (Kabel), DVI
Software:	Power DVD 5, Arx Fatalis	Winfast DVD, Splinter Cell 2, Prince of Persia	Win DVD 4, Commandos 3	Power DVD 5, V-Tuner, Counter-Strike: CZ, Spellforce
Sonstige Ausstattung:	Adapter (TV-In/Out), DVI-VGA-Adapter	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter	S-Video-Kabel, 2x DVI-VGA	2x Adapter, DVI-VGA
Chip-Temperatur; Lautstärke:	51,5 °C; 0,2 Sone/20,4 dB(A)	46,5 °C; 3,5 Sone/44,9 dB(A)	43,2 °C; 3,6 Sone/45,3 dB(A)	51,6 °C; 2,2 Sone/39,3 dB(A)
Übertaktung: Chip/Speicher:	550 MHz/600 MHz DDR (befriedigend)	460 MHz/650 MHz DDR (gut)	470 MHz/650 MHz DDR (gut)	570 MHz/580 MHz DDR (befriedigend)
Leistung 1.024x768, 32 Bit:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF**:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Wertung:	**1,40**	**1,40**	**1,43**	**1,47**
Pro/Contra:	+ Beinahe lautlos + Sehr gute Spieleleistung − Relativ schwache Ausstattung − Sehr teuer	+ Zusätzlicher Chiptakt + Gutes Spielepaket − Vergleichsweise laut − Sehr hoher Preis	+ Höherer Chiptakt + Viel Takt-Spielraum − Relativ lauter Lüfter − Sehr teuer	+ Sehr schnell im Qualitäts-Modus + Relativ leise − Wenig Übertaktungsspielraum − Hoher Preis

* Stand: 22. September; ** Auflösung 1.280x960



KÜHLGIGANT Der große 72-Millimeter-Lüfter bläst kalte Luft über den Kühler. Die erwärmte Luft gelangt über die Slot-Blende aus dem PC.

Excalibur X800 XT IceQ II

Extrem leise und dabei sehr schnell - auch mit Kantenglättung

Während die meisten High-End-Karten mit einem lauten Lüfter auf sich aufmerksam machen, vereint die Radeon X800 XT von HIS eine hervorragende Spieleleistung mit einem nahezu lautlosen Betriebsgeräusch von 0,2 Sone. Der Kühlkörper ist allerdings so hoch, dass der oberste PCI-Steckplatz frei bleiben muss. Die Spieleleistung ist hervorragend - gerade bei hohen Werten für Kantenglättung und anisotrope Filterung spielt der Ati-Chip seine Stärken aus. Angesichts der mittelmäßigen Ausstattung fällt der Preis mit 509 Euro jedoch sehr hoch aus. Fazit: Wenn Sie gern mit hohen Qualitätseinstellungen spielen und Wert auf einen leisen PC legen, gibt es keine bessere Wahl als die Excalibur X800 XT IceQ II - sofern Sie das nötige Kleingeld haben.

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungstabelle. Gesamtwertung **1,40**

FROSTIG Genau wie HIS vertraut auch Galaxy auf den VGA-Silencer von Arctic Cooling. Damit bleibt die 6800 GT sehr kühl und ist erstaunlich leise.

bewusste Spieler, die zwar auf eine umfangreiche Ausstattung, aber nicht auf eine hervorragende Leistung verzichten können, greifen zur Falcox.

Einzigartige Alternativen

Galaxy hat als einziger Nvidia-Partner eine Geforce 6800 GT mit dem VGA-Silencer von Arctic Cooling im Programm. Dank riesigem 75-Millimeter-Lüfter ist dieser besonders leistungsstark und dabei angenehm leise: Im Test haben wir lediglich 1,4 Sone gemessen. Noch leiser ist nur der Testsieger von HIS. Zwar handelt es sich um die gleiche Kühllösung, dafür wird der Lüfter der HIS-Karte mit einer niedrigeren Spannung angesprochen. Dank der ausgezeichneten Kühlung taktet Galaxy den Grafikchip werkseitig mit 370 Euro. Trotzdem ist der Preis mit 439 Euro nicht höher als bei den übrigen 6800-GT-Karten. Die Software-Ausstattung ist dank der Vollversion von **Far Cry (dt.)** ebenfalls herausragend. Bisher wird die Galaxy-Karte allerdings nur von wenigen Versendern wie www.funcomputer.de geführt.

Auch die PowerPack! Ultra/2400 Golden Sample ist eine außergewöhnliche Geforce 6800 GT, da der Hersteller Gainward höhere Taktraten garantiert. So soll die auffällig rote 3D-Platine statt der üblichen 350 MHz Chip und 500 MHz DDR Speichertakt stolze 400 MHz respektive 550 MHz DDR vertragen – das entspricht den 6800-Ultra-Spezifikationen. Allerdings kostet die Gainward-Karte auch so viel wie Ultra-Modelle. In unserem Praxisversuch traten bei diesen Taktraten häufige Abstürze auf, bis wir den Chiptakt auf 380 MHz verringerten. Der Speicher schafft dagegen spielend 625 MHz DDR. Vorbildlich: Die beiden Lüfter lassen sich per Software steuern. Auffällig ist die

Testübersicht: 16 Grafikkarten von Nvidia und Ati im Vergleich



Grafikkarte:	Falcox X80 XT Platinum	Geforce 6800 GT	PowerPack! Ultra/2400 Golden Sample	Radeon X800 XT
Hersteller:	Elsa	Galaxy Technology	Gainward	Sapphire
Webseite:	www.elsa.de	www.galaxy-hk.com	www.gainward.de	www.sapphiretech.de
Preis (Preis/Leistung)*:	Ca. € 499,- (ausreichend)	Ca. € 439,- (befriedigend)	Ca. € 499,- (ausreichend)	Ca. € 499,- (ausreichend)
Grafikchip:	Radeon X800 XT Platinum Edition	Geforce 6800 GT	Geforce 6800 GT	Radeon X800 XT
Taktfrequenz Chip/Speicher:	520 MHz/560 MHz	370 MHz/500 MHz DDR	350-400 MHz/500-550 MHz DDR	500 MHz/500MHz DDR
Speichermenge und -Art:	256 MByte GDDR3, 256 Bit	256 MByte GDDR3, 256 Bit	256 MByte GDDR3, 256 Bit	256 MByte GDDR3, 256 Bit
Pipeline-Architektur:	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel
Shader-Modell:	2.0B	3.0	3.0	2.0B
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), TV-In	VGA, TV-Out (S-Video), DVI (Kabel), DVI(Kabel), DVI	2x DVI, TV-Out (S-Video)	VGA, TV-Out (S-Video) / -In (Kabel), DVI
Software:	Counter-Strike CZ, Rainbow Six 3	Power DVD 5, Far Cry (dt.)	WinDVD 5, Expertool	Power DVD 5, Prince of Persia, Splinter Cell 2, Redline
Sonstige Ausstattung:	Comp.-/S-Video-Kabel (In/Out)	S-Video-Kabel, DVI-VGA	Adapter, 2x DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel
Chip-Temperatur; Lautstärke:	51,6 °C; 2,2 Sone/41 dB(A)	41,9 °C; 1,4 Sone/32,5 dB(A)	42-49 °C; 2,8-6,0 Sone/40-50 dB(A)	45 °C; 4,5 Sone/49,8 dB(A)
Übertaktung: Chip/Speicher:	540 MHz/580 MHz DDR (ausreichend)	400 MHz/570 MHz DDR (gut)	380 MHz/625 MHz DDR (sehr gut)	540 MHz/600 MHz DDR (gut)
Leistung 1.024x768, 32 Bit:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF**:	Sehr gut	Gut	Gut	Gut
Wertung:	**1,48**	**1,51**	**1,58**	**1,59**
Pro/Contra:	+ Sehr schnell im Qualitäts-Modus + Relativ leise – Wenig Übertaktungsspielraum – Hoher Preis	+ Sehr leiser Lüfter + Geniale Vollversion + Höherer Chiptakt – Recht teuer	+ Sehr gut zu übertakten + Lüftersteuerung – Sehr teuer – Trotz garantiertem Takt instabil	+ Gutes Spielebundle + Übertaktungsreserven – Lüfter deutlich hörbar – Vergleichsweise teuer



VORREITER Als erste X800 XT hat es die Karte von Sapphire in den Test geschafft. Aufgrund der gesenkten Taktraten ist diese etwas langsamer als die Platinum Editionen.



HYBRID Asus stellt einer Geforce 6800 die Speicherausrüstung einer 6800 GT zur Seite. Wie die Ultra-Modelle braucht die V9999GE/TD sogar zwei Stromanschlüsse.

bereits zum jetzigen Zeitpunkt hervorragende Verfügbarkeit.

High-End-Schnäppchen?

Von Sapphire kommt die erste „gewöhnliche" X800 XT. Die niedrigeren Taktraten gegenüber den Platinum Editionen wirken sich erst bei hohen Qualitätseinstellungen aus. Mit zweifacher Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filterung beträgt der Unterschied nur rund vier Prozent. Dafür kostet Sapphires X800 XT mit 499 Euro fast genauso viel wie die schnelleren Modelle. Immerhin packt der Hersteller die Vollversionen von **Prince of Persia** und **Splinter Cell 2** in den Karton. Auch bei der Wahl des Speichers ist Sapphire großzügig: Die Module ließen sich um 100 MHz DDR auf 600 MHz DDR übertakten. Etwas störend ist der 3,4 bis 4,5 Sone laute Lüfter.

Die X800-Pro-Karten von Club 3D und Abit schonen dagegen mit einem angenehmen Säuseln die Nerven empfindlicher Spieler. Beide Hersteller halten sich streng an das Referenzdesign von Ati. Lediglich der Aufdruck auf dem Kühlkörper ist unterschiedlich. Der Übertaktungstest fällt identisch aus: Die Taktgrenze ist erst bei 550 MHz Chip- und 520 MHz DDR Speichertakt erreicht. Beide Hersteller liefern alle nötigen Videokabel für die Wiedergabe am Fernseher mit. Während Club 3D immerhin die Vollversion von **Colin McRae Rally 4** mitliefert, liegt der etwas teureren Abit-Karte lediglich ein Software-DVD-Player bei.

Geforce-6800-Exoten

Asus geht mit der V9999GE/TD eigene Wege und kreiert einen einzigartigen Grafikkarten-Hybriden: Unter dem riesigen Kühler steckt zwar ein gewöhnlicher Geforce-6800-Chip, allerdings wird dieser mit den Taktraten einer 6800 GT angesprochen. So arbeitet der Grafikchip mit 350 MHz statt mit 325 MHz. Zudem verwendet Asus wie bei GT-Karten hochwertigen GDDR3-Speicher mit 256 MByte und einer Taktrate von 500 MHz DDR (Geforce-6800-Standard: 350 MHz DDR). Dafür braucht die V9999GE/TD wie die Ultra-Modelle gleich zwei Stromanschlüsse. Bei unserem Benchmark lässt die Asus-Karte jede andere Geforce 6800 deutlich hinter sich. An eine 6800 GT kommt sie allerdings nicht heran, da diese über 16 statt 12 Pipelines verfügen. Trotzdem

Testübersicht: 16 Grafikkarten von Nvidia und Ati im Vergleich



Grafikkarte:	V9999GT	Radeon X800 Pro	Radeon RX800 Pro	V9999GE/TD
Hersteller:	Asus	Club 3D	Abit	Asus
Webseite:	www.asuscom.de	www.club3d.de	www.abit.nl	www.asuscom.de
Preis (Preis/Leistung)*:	Ca. € 319,- (gut)	Ca. € 419,- (befriedigend)	Ca. € 449,- (befriedigend)	Ca. € 399,- (befriedigend)
Grafikchip:	Geforce 6800 GT	Radeon X800 Pro	Radeon X800 Pro	Geforce 6800
Taktfrequenz Chip/Speicher:	350 MHz/350 MHz DDR	472 MHz/446 MHz DDR	472 MHz/446 MHz DDR	350 MHz/500 MHz DDR
Speichermenge und -Art:	128 MByte DDR, 256 Bit	256 MByte GDDR3, 256 Bit	256 MByte GDDR3, 256 Bit	256 MByte GDDR3, 256 Bit
Pipeline-Architektur:	16 Pixel x 1 Texel	12 Pixel x 1 Texel	12 Pixel x 1 Texel	12 Pixel x 1 Texel
Shader-Modell:	3.0	2.0B	2.0B	3.0
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Software:	AsusDVD, Deus Ex: Invisible War	Win DVD, Colin McRae Rally 4	Power DVD 5	Asus DVD, Smart Doctor, Deus Ex 2
Sonstige Ausstattung:	S-Video-Kabel, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, 2x Adapter, DVI-VGA-Adapter	Comp.-/S-Video-Kabel, 2x Adapter, DVI-VGA-Adapter	Webcam, S-Video-Kabel, DVI-VGA
Chip-Temperatur; Lautstärke:	39,3 °C; 4,3 Sone/48 dB(A)	50,4 °C; 1,6 Sone/36,8 dB(A)	51,1 °C; 2,0 Sone/39,4 dB(A)	44,8 °C; 2,3 Sone/41 dB(A)
Übertaktung: Chip/Speicher:	400 MHz/465 MHz DDR (sehr gut)	550 MHz/520 MHz DDR (gut)	550 MHz/520 MHz DDR (gut)	390 MHz/650 MHz DDR (sehr gut)
Leistung 1.024x768, 32 Bit:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF**:	Gut	Gut	Gut	Befriedigend
Wertung:	**1,63**	**1,63**	**1,71**	**1,78**
Pro/Contra:	+ Vergleichsweise guter Preis + Hoher Takt möglich + Umfangreiche Ausstattung – Langsamer als Standard-6800-GT	+ Gute Taktreserven + Relativ leiser Kühler + Vergleichsweise preiswert – Langsamer im Qualitätsmodus	+ Gute Taktreserven + Relativ leiser Kühler – Schlechte Software-Ausstattung – Langsamer im Qualitätsmodus	+ Schnellste Geforce 6800 + Umfangreiche Ausstattung + Sehr gut zu übertakten – Sehr teuer

* Stand: 22. September; ** Auflösung 1.280x960





BLAULICHT Eine integrierte LED taucht den Kühler in blaues Licht. Mit 4,3 Sone ist der Lüfter alles andere als leise und auch im geschlossenen Gehäuse hörbar.

V9999GT

Asus kreuzt eine Geforce 6800 mit einer 6800 GT. Das Experiment gelingt: die V9999GT ist schnell und günstig.

Der Grafikchip der V9999GT gleicht mit 16 Pipelines und 350 MHz einer Standard-6800-GT. Der Speicher ähnelt hingegen eher einer „gewöhnlichen" Geforce 6800. So verbaut Asus lediglich 128 MByte DDR1-RAM mit 350 MHz DDR. Trotzdem kann die auffällig blaue Karte mit vollwertigen GT-Karten (256 MByte DDR3-Speicher, 500 MHz DDR) in 1.024x768 problemlos mithalten. Erst bei Kantenglättung und anisotroper Filterung macht sich der langsamere Speicher bemerkbar. Dafür kostet der Hybrid lediglich 319 Euro – gut 100 Euro weniger als gängige GT-Modelle. Zudem hat die Asus-Karte erstaunliche Übertaktungsreserven. Die Ausstattung ist mit einer Webcam und **Deus Ex 2** ebenfalls vorbildlich.

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungstabelle.

Gesamtwertung **1,63**

kostet die V9999GE/TD fast so viel wie die 6800-GT-Karten. Unser Tipp: Kaufen Sie lieber unseren Preis-Tipp V9999GT mit 16 Pipes.

Galaxy taktet bei seiner Geforce 6800 den Grafikchip um 25 MHz höher und tauscht wie bei der eigenen GT-Variante den recht lauten Referenz-Kühler gegen den geräuscharmen Kaltmacher von Arctic Cooling. Mit 2,1 Sone ist dieser zwar angenehm, jedoch nicht so leise wie unser Testsieger oder die 6800 GT aus dem gleichen Hause. Schuld daran ist die zu hohe Lüfterspannung. Der Übertaktungsspielraum ist hervorragend, die Ausstattung eher Durchschnitt.

Einheitslook

Im Gegensatz zu Galaxy und Asus halten sich Innovision und Sparkle beim Platinen-Layout an die Nvidia-Referenz. Das bedeutet: 128 MByte DDR1-Speicher und ein etwa 3,4 Sone lauter Lüfter. Chaintech setzt dagegen bei der Apogee AA6800 auf eine abgewandelte Kühllösung, die mit 3,1 Sone nicht wesentlich leiser ist. Zudem verabschiedet sich der Hersteller von den Taktvorgaben – Grafikchip und Speicher arbeiten mit 358 MHz und 385 MHz DDR. Unsere Übertaktungstests fielen bei der Chaintech-Karte am besten aus: Selbst mit 400 MHz Chiptakt und 465 MHz DDR Speichertakt traten keine Pixel-Fehler auf. Wertungsabzug gibt es hingegen für die 2D-Signalqualität: Die Textschärfe ist sichtbar schlechter als bei der Konkurrenz. Die Geforce 6800 von Innovision hat damit keine Probleme, dafür mangelt es an einer lukrativen Ausstattung. Immerhin ist der Preis von 299 Euro fair. Sparkle verzichtet komplett auf Software-Beigaben, trotzdem ist die SP-AG40DT rund 20 Euro teurer. (dm)



DANIEL MÖLLENDORF

„Die 6800 GT von Galaxy ist ein Geheimtipp für Spieler, die Wert auf einen leisen PC legen."

Bei den neuen Pixel-Platinen hat mir besonders die V9999GT von Asus gefallen. Der Grafikkarten-Mischling ist in 1.024x768 ohne Qualitätseinstellungen fast so schnell wie eine 6800 GT und kostet dabei so viel wie die meisten Geforce-6800-Modelle. Nur der laute Lüfter stört beim Arbeiten und beim DVD-Abend. In dieser Disziplin trumpft Galaxy mit einer 1,4 Sone leisen Geforce 6800 GT auf. Dank höherem Chiptakt ist die blaue 3D-Platine sogar schneller als die übrigen GT-Kollegen. Auch der Preis geht in Ordnung – ein echter Geheimtipp für Spieler, die Wert auf einen leisen PC legen. Fast lautlos ist dagegen die Excalibur X800 XT IceQ II von HIS. Der X800-XT-Grafikchip meistert auch aktuelle Spiele wie **Far Cry (dt.)** oder **Sims 2** mit vierfacher Kantenglättung und 8:1 anisotroper Filterung, wodurch diese sogar noch deutlich besser aussehen und mehr Spaß machen. Damit erkämpft sich die HIS-Karte den Testsieg. Allerdings müssen Sie für die Luxus-Platine mehr als 500 Euro bezahlen – ein Preis, der viele Spieler abschrecken wird. Mit welchen Grafikkarten Sie eine hervorragende Spieleleistung bekommen, ohne die Ersparnisse zu plündern, erfahren Sie im Special auf den nächsten Seiten. Zudem vergleichen wir die neuen Mittelklasse-Schnäppchen Radeon X700 XT und Geforce 6600 GT und erklären, ob Sie jetzt schon aufrüsten sollten oder besser noch bis zum nächsten Jahr warten.

Testübersicht: 16 Grafikkarten von Nvidia und Ati im Vergleich

Grafikkarte:	Geforce 6800	Geforce 6800	Apogee AA6800	SP-AG40DT
Hersteller:	Galaxy Technology	Innovision	Chaintech	Sparkle
Webseite:	www.galaxy-hk.com	www.inno3d.de	www.chaintech.de	www.alternate.de
Preis (Preis/Leistung)*:	Ca. € 349,- (gut)	Ca. € 299,- (gut)	Ca. € 339,- (gut)	Ca. € 314,- (gut)
Grafikchip:	Geforce 6800	Geforce 6800	Geforce 6800	Geforce 6800
Taktfrequenz Chip/Speicher:	350 MHz/350 MHz DDR	325 MHz/350 MHz DDR	358 MHz/385 MHz DDR	325 MHz/350 MHz DDR
Speichermenge und -Art:	128 MByte DDR, 256 Bit	128 MByte DDR, 256 Bit	128 MByte DDR, 256 Bit	128 MByte DDR, 256 Bit
Pipeline-Architektur:	12 Pixel x 1 Texel	12 Pixel x 1 Texel	12 Pixel x 1 Texel	12 Pixel x 1 Texel
Shader-Modell:	3.0	3.0	3.0	3.0
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Software:	Power DVD 5, Chaser, Moto GP 2	Win DVD 4, Commandos 3	Win DVD 4, Commandos 3	-
Sonstige Ausstattung:	S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Composite-Kabel, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	S-Video-Kabel, DVI-VGA
Chip-Temperatur; Lautstärke:	35,5 °C; 2,1 Sone/36,8 dB(A)	42,7 °C; 3,4 Sone/44,2 dB(A)	40,3 °C; 3,1 Sone/43 dB(A)	41,6 °C; 3,4 Sone/43,7 dB(A)
Übertaktung: Chip/Speicher:	400 MHz/450 MHz DDR (sehr gut)	370 MHz/425 MHz DDR (gut)	400 MHz/465 MHz DDR (sehr gut)	400 MHz/430 MHz DDR (gut)
Leistung 1.024x768, 32 Bit:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Gut	Gut	Gut	Gut
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF**:	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Wertung:	**1,93**	**1,98**	**2,03**	**2,07**
Pro/Contra:	+ Angenehm leise + Höherer Chiptakt + Übertaktungsspielraum – Mittelmäßiges Spiele-Paket	+ Relativ guter Preis + Hohe Taktreserven – Recht lauter Lüfter – Mittelmäßige Ausstattung	+ Höhere Taktraten + Sehr gut zu übertakten – Mäßige Spiele-Beigaben – Recht lauter Lüfter	+ Gute Übertaktungsreserven + Fairer Preis – Keine Software mitgeliefert – Recht lauter Lüfter

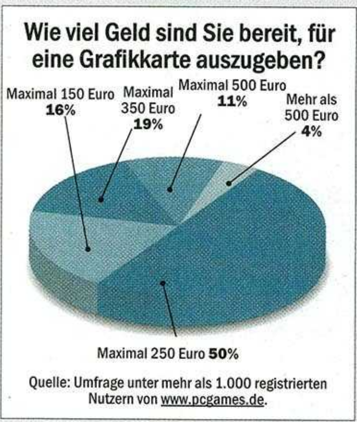
Viel 3D fürs Geld

Welche Karten haben derzeit das beste Preis-Leistungs-Verhältnis und was bringt die kommende Mittelklasse?



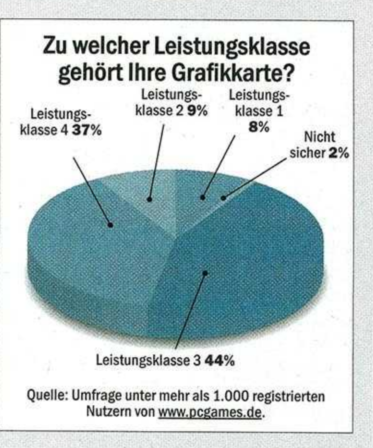
Haben Sie vor, Ihre Grafikkarte aufzurüsten?

Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.



Wie viel Geld sind Sie bereit, für eine Grafikkarte auszugeben?

Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.



Zu welcher Leistungsklasse gehört Ihre Grafikkarte?

Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

In der Grafikkarten-Marktübersicht auf den vorherigen Seiten treten 16 High-End-Modelle gegeneinander an. Zweifelsohne protzen die Pixel-Raketen mit einer beeindruckenden Performance, jedoch sind die Leistungshöhenflüge auch mit einem astronomischen Preis verbunden. Für die A400 Ultra TDH von Leadtek mit Geforce-6800-Ultra-Chip müssen Spieler beispielsweise stolze 529 Euro zusammenkratzen. Eine Umfrage auf www.pcgames.de mit mehr als 1.000 Teilnehmern bestätigt: Weniger als vier Prozent der Befragten sind bereit, 500 Euro oder mehr für eine Grafikkarte auszugeben. Etwa die Hälfte setzt die Schmerzgrenze bei 250 Euro an. Nur rund ein Drittel hat bereits eine leistungsstarke Pixel-Platine der vierten Leistungsklasse und ist damit auch für kommende Top-Titel gerüstet. Für alle Übrigen haben wir uns auf die Suche nach einem lohnenden Preis-Leistungs-Schnäppchen gemacht, das weniger als 250 Euro kostet.

Geheimtipp von Nvidia

Mit der rund 240 Euro günstigen Geforce 6800 LE haben wir einen echten Geheimtipp für Auf- und Umrüster gefunden. Obwohl die jüngste Auflage des NV40-Grafikchips zunächst lediglich für Komplett-PCs vorgesehen war, haben zahlreiche Hersteller den Sonderling heimlich, still und leise in ihr Angebot aufgenommen. Die LE-Karte profitiert von den gleichen Vorteilen wie die Geforce-6800-Kollegen. Dazu gehören eine 256-Bit-Speicheranbindung, sechs Vertex-Shader und die Unterstützung für das Shader Modell 3.0. Die Anzahl der Pixel-Pipelines wurde jedoch drastisch reduziert. Während die 6800 GT und die 6800 Ultra über 16 Pipes verfügen und die normale Geforce 6800 immerhin zwölf Pixel pro Takt berechnet, sind es bei der Light-Variante nur acht Pipes. Dafür taktet der Speicher genauso hoch wie bei der Geforce 6800

Mittel- und Oberklasse-Grafikkarten im Vergleich

Grafikkarte:	Geforce 6600	Geforce 6600 GT	Geforce 6800 LE
Codename:	NV43	NV43	NV40
Hersteller:	Nvidia	Nvidia	Nvidia
Preis:	Ca. € 170,-	Ca. € 230,-	Ca. € 260,-
Steckplatz:	PCI Express/AGP	PCI Express/AGP	AGP
Fertigungsprozess:	0,11 Mikrometer	0,11 Mikrometer	0,13 Mikrometer
Pixel-Pipelines:	8	8	8
Chiptakt:	300 MHz	500 MHz	300 MHz
Pixel-Füllrate:	2,4 Gigapixel	4 Gigapixel	2,4 Gigapixel
Speichertakt:	275-350 MHz DDR	500 MHz DDR	350 MHz DDR
Speichermenge:	128 MByte DDR1	128 MByte GDDR3	128 MByte DDR1
Speicheranbindung:	128 Bit	128 Bit	256 Bit
Shaderprofil:	3.0	3.0	3.0
Vertex-Shader-Einheiten:	3	3	6
Besonderheiten:	-	SLI-fähig (PCI-Express-Variante)	-

*noch nicht sicher

Was leisten ältere Karten im Vergleich?

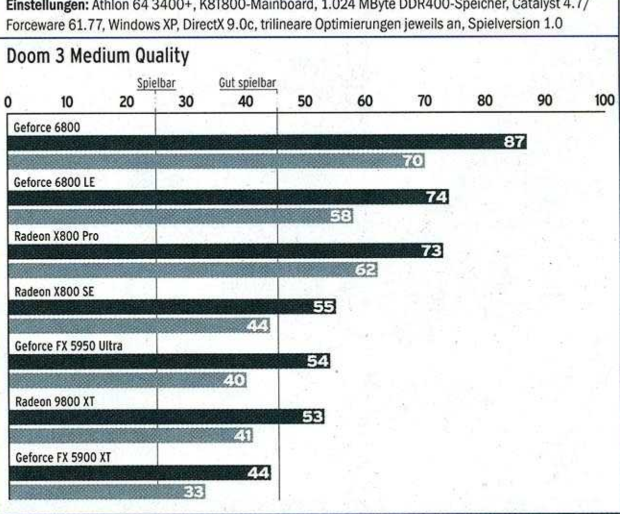
Chipsatz	FPS (Relation zu Geforce4 Ti-4200)	Preis (Euro)
Geforce 6800:	110,6 (+138%)	€ 320,-
Radeon X800 Pro:	102,1 (+120%)	€ 400,-
Geforce 6800 LE:	95,2 (+100%)	€ 260,-
Radeon 9800 XT:	88,5 (+90%)	€ 370,-
Radeon X800 SE*:	87,6 (+89%)	-
Geforce FX 5950 Ultra:	85,9 (+85%)	€ 390,-
Geforce FX 5900 XT:	72,3 (+56%)	€ 180,-
Radeon 9800 LE:	68,1 (+47%)	€ 180,-
Radeon 9600 XT:	60,5 (+30%)	€ 160,-
Radeon 9600 128 MByte:	38,5 (-17%)	€ 100,-
Radeon 9550 (128 Bit):	35,7 (-23%)	€ 75,-
FX 5700 LE (128 Bit):	33,3 (-28%)	€ 100,-
FX 5500 (128 Bit)	28,1 (-40%)	€ 80,-
Geforce4 Ti-4200 128 MByte:	46,3	€ 120,-

Bei dem Mittelwert aus **Doom 3**, **Far Cry (dt.)**, **UT 2004** und **Call of Duty** mit einem Athlon 64 3400+ ist die Geforce 6800 LE rund doppelt so schnell wie eine alte Geforce4 Ti-4200. Durch den günstigen Preis ergibt sich ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Zum Vergleich: Die 9800 XT ist nur 90 Prozent schneller als die Ti-4200, kostet jedoch stolze 370 Euro. Die 6800 LE ist also schneller und günstiger als die 9800 XT.

*simuliert

Spartipps im Leistungs-Test (AGP) Fps

Einstellungen: Athlon 64 3400+, K8T800-Mainboard, 1.024 MByte DDR400-Speicher, Catalyst 4.7/ Forceware 61.77, Windows XP, DirectX 9.0c, trilineare Optimierungen jeweils an, Spielversion 1.0



FAZIT: Wie die übrigen NV40-Kollegen ist die Geforce 6800 LE bei **Doom 3** besonders schnell und schlägt sogar knapp die 150 Euro teurere Radeon X800 Pro. Auch mit zweifacher Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filterung reicht die Leistung der 250-Euro-Platine für eine gut spielbare Bildrate. Die Radeon X800 SE kann in dieser Disziplin nicht mithalten und fällt deutlich gegenüber dem Nvidia-Konkurrenten zurück.

LEGENDE ■ 1.024 x 768, kein AA, kein AF ■ 1.024 x 768, 2x AA, 4:1 AF

und auch der Chiptakt ist nur 25 MHz niedriger. Im Gegensatz zu den „großen" Modellen sind LE-Karten zudem bereits bei Online-Versendern in großen Stückzahlen verfügbar.

Noch nicht erhältlich ist dagegen Atis Radeon X800 SE, die ebenfalls bereits bei Komplettrechnern von Dell zum Einsatz kommt und daher, ähnlich wie die 6800 LE, in den nächsten Wochen im Einzelhandel auftauchen könnte. Wir haben die SE-Variante anhand einer entsprechend heruntergetakteten X800 Pro nachgestellt und ebenfalls in den Benchmarkvergleich aufgenommen.

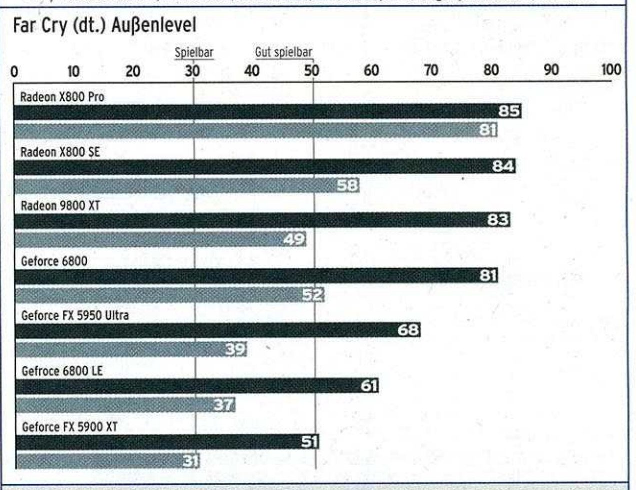
Preis-Leistungs-Zukunft

Derzeit ist die Geforce 6800 LE zwar ein eindeutiges Schnäppchen, doch in wenigen Monaten könnte ihr ein neues Modell den Rang ablaufen: Nvidias kommende Mittelklasse-Platine Geforce 6600 GT bewies schon in der vergangenen Ausgabe im ersten Test, dass sie den günstigen Preis von 230 Euro mehr als wert ist. Wie die 6800 LE greift die 6600 GT auf acht Pixel-Pipelines zurück. Der Chiptakt ist mit 500 MHz deutlich höher als bei der LE-Karte, dafür ist das Speicherinterface auf 128 Bit beschränkt. Die 6600 ohne GT-Zusatz muss mit deutlich gesenkten Taktraten auskommen und ist für Spieler daher weniger interessant. Ein großer Nachteil für Aufrüster ist allerdings, dass Nvidias Mainstream-Serie zunächst nur für den AGP-Nachfolger PCI Express angeboten wird. Wir erwarten jedoch, dass zahlreiche Hersteller wenige Wochen später auch AGP-Varianten anbieten.

Ati stellt Aufrüster mit gleich drei neuen Grafikkarten vor die Wahl: Radeon X700, X700 Pro und X700 XT verfügen wie das Nvidia-Pendant über acht Pixel-Pipelines und binden den Speicher mit 128 Bit an. Im Gegensatz zur 6600-Reihe haben die roten Modelle stolze sechs Vertex Shader. Unterschiede zwischen den drei Varianten gibt es nur bei den

Spartipps im Leistungs-Test (AGP) Fps

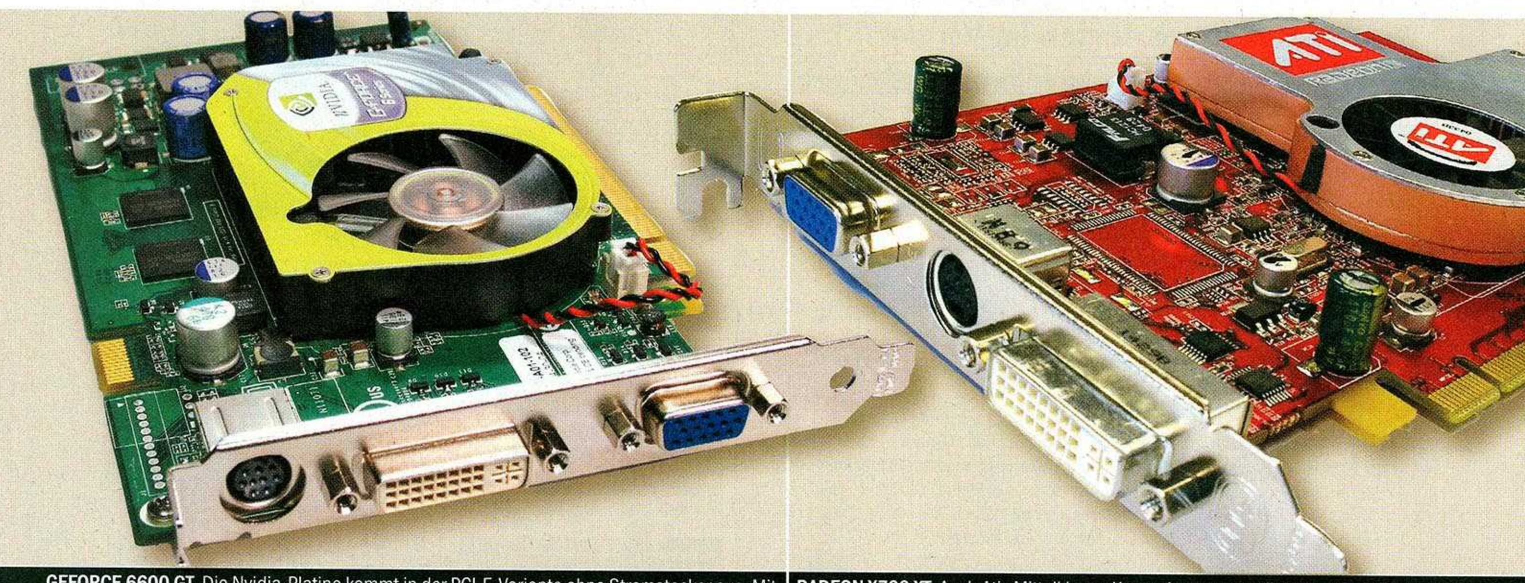
Einstellungen: Athlon 64 3400+, K8T800-Mainboard, 1.024 MByte DDR400-Speicher, Catalyst 4.7 / Forceware 61.77, Windows XP, DirectX 9.0c, trilineare Optimierungen jeweils an, Spielversion



FAZIT: Bei **Far Cry (dt.)** dominiert die X800 Pro – besonders bei Qualitätseinstellungen ist die Ati-Karte uneinholbar. Ohne Kantenglättung und anisotrope Filterung liegt unsere nachgestellte X800 SE nur knapp dahinter. Die Geforce 6800 LE wird zwar von der FX 5950 Ultra geschlagen, hat dafür aber bei diesem Titel die bessere Bildqualität. Mit dem kommenden Patch werden 6800-Platinen dank Shader Modell 3.0 deutlich schneller.

LEGENDE ■ 1.024 x 768, kein AA, kein AF ■ 1.024 x 768, 2x AA, 4:1 AF

Geforce 6800	Radeon X700	Radeon X700 Pro	Radeon X700 XT	Radeon X800 SE	Radeon X800 Pro
NV40	RV410	RV410	RV410	R420	R420
Nvidia	Ati	Ati	Ati	Ati	Ati
Ca. € 310,-	Ca. € 149,-*	Ca. € 199,-* (256 MByte)	Ca. € 199,-* (128 MByte)	Unbekannt	Ca. € 440,-
AGP	PCI Express/AGP	PCI Express/AGP	PCI Express/AGP	PCI Express/AGP	AGP
0,13 Mikrometer	0,11 Mikrometer	0,11 Mikrometer	0,11 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer
12	8	8	8	8	12
325 MHz	400 MHz	425 MHz	475 MHz	425 MHz	472 MHz
3,9 Gigapixel	3,2 Gigapixel	3,4 Gigapixel	3,8 Gigapixel	3,4 Gigapixel	Ca. 5,7 Gigapixel
350 MHz DDR	350 MHz DDR	430 MHz DDR	525 MHz DDR	350 MHz DDR	446 MHz DDR
128 MByte DDR1	128 MByte DDR1	128/256 MByte DDR1	128/256 MByte GDDR3	128 MByte GDDR3	256 MByte DDR3
256 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit	256 Bit	256 Bit
3.0	2.0B	2.0B	2.0B	2.0B	2.0B
5	6	6	6	6	6
-	VIVO	VIVO	VIVO	-	-



GEFORCE 6600 GT Die Nvidia-Platine kommt in der PCI-E-Variante ohne Stromstecker aus. Mit dem Anschluss an der Oberseite können zwei Karten im SLI-Modus betrieben werden.

RADEON X700 XT Auch Atis Mittelklasse-Karten kommen zunächst nur für PCI-Express heraus. Beim Referenzdesign ist der kleine Lüfter erstaunlich laut.

Taktraten – alle Details finden Sie in der Tabelle. Auch bei Ati folgen AGP-Karten erst nach den PCI-Express-Platinen.

Leistungsvergleich

Bei den Benchmarks mussten wir zwei unterschiedliche Systeme verwenden: Da die Geforce 6800 LE für den AGP-Standard verfügbar ist, konnten wir auf unseren Standard-Test-PC mit Athlon 64 3400+ zurückgreifen. Von der Geforce-6600- und der Radeon-X700-Reihe gibt es bisher nur PCI-E-Varianten. Daher haben wir uns für ein Sockel-775-Mainboard mit entsprechendem Steckplatz und den Pentium 4 560 (3,6 GHz) entschieden. Trotz des günstigen Preises ist die 6800 LE erstaunlich schnell – **Doom 3** ist auch mit zweifacher Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filterung gut spielbar. Im Duell der kommenden Preis-Leistungs-Angebote liegt die Geforce 6600 GT in den meisten Tests knapp vor Atis Konkurrenzprodukt Radeon X700 XT.

Aufrüst-Entscheidung

Wer in den nächsten Wochen seinem PC eine neue Grafikkarte spendieren will, um **Doom 3** und **Half-Life 2** mit allen Details zu spielen, kann guten Gewissens zur Geforce 6800 LE greifen. Entsprechende Platinen sind dank AGP-Format zu aktuellen Mainboards kompatibel und kosten lediglich 240 Euro. Allerdings sollte der Pixel-Schleuder eine leistungsstarke CPU mit mindestens 2.400 MHz zur Seite stehen. Sonst verkommen die Top-Titel von Valve und id Software trotzdem zur Diashow. Wer ein Modell der dritten oder vierten Leistungsklasse besitzt, sollte allerdings noch das Weihnachtsgeschäft abwarten. Anfang des nächsten Jahres gibt es die 6600 GT und die X700 XT voraussichtlich zum guten Preis auch für den AGP-Steckplatz. (dm)

Die neue Mittelklasse (PCI Express) — Fps

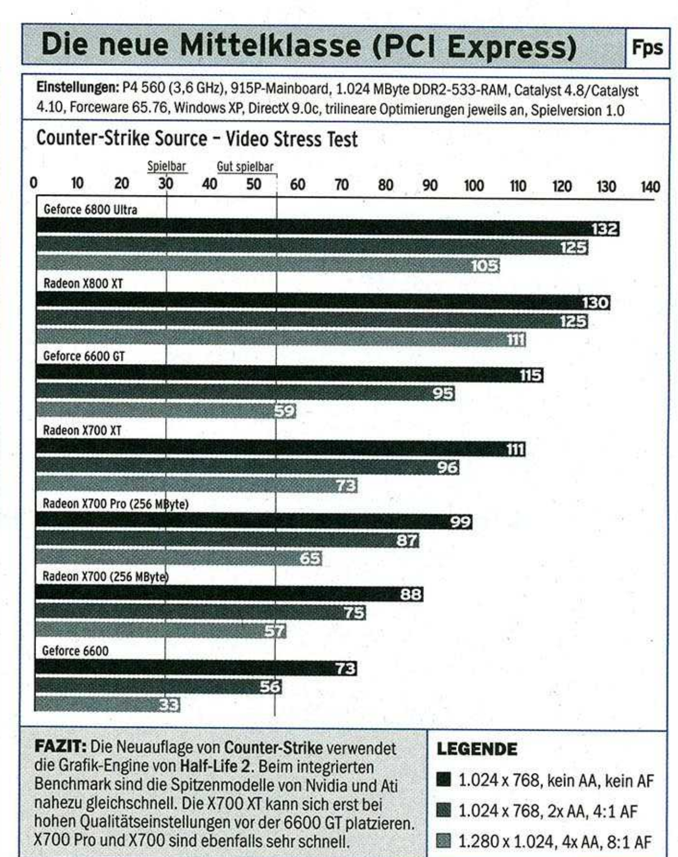
Einstellungen: P4 560 (3,6 GHz), 915P-Mainboard, 1.024 MByte DDR2-533-RAM, Catalyst 4.8/Catalyst 4.10, Forceware 65.76, Windows XP, DirectX 9.0c, trilineare Optimierungen jeweils an, Spielversion 1.0

Doom 3 Medium Quality (Spielbar ab ca. 25 Fps, Gut spielbar ab ca. 45 Fps)

Grafikkarte	1.024 x 768, kein AA, kein AF	1.024 x 768, 2x AA, 4:1 AF	1.280 x 1.024, 4x AA, 8:1 AF
Geforce 6800 Ultra	87	84	57
Geforce 6800 GT	86	80	50
Radeon X800 XT	82	70	38
Geforce 6600 GT	69	60	28
Radeon X700 XT	63	51	24
Geforce 6600	55	39	16
Radeon X700 Pro (256 MByte)	50	36	17

FAZIT: Bei **Doom 3** schlägt Nvidias Geforce 6600 GT den Rivalen X700 XT deutlich. Allerdings haben beide Karten genug Leistung, um den Grusel-Shooter mit zweifacher Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filterung flüssig darzustellen. Die Geforce 6600 liegt ebenfalls vor der Radeon X700 Pro.

LEGENDE
- 1.024 x 768, kein AA, kein AF
- 1.024 x 768, 2x AA, 4:1 AF
- 1.280 x 1.024, 4x AA, 8:1 AF



AMD Sempron™
Prozessor 2500+
chiliGREEN Experience 2500

BEMI
first in service

Der AMD Sempron™ Prozessor
Der neue Maßstab für die tägliche Computeranwendung

256MB DDR-RAM • 40GB HDD 7.200U/min. • Floppy • VGA shared Memory bis 64MB (1xAGP frei) • **Combo Laufwerk CD-RW und DVD 16/10/40/12x** • LAN • 6 Ch. Sound System • 2x front 2x back USB 2.0 • Suse Linux 9.0 • **Internet Tastatur u. Wheel Maus** • Cyberlink DVD Solution für DVD RW

Auch mit Microsoft® Windows® XP inkl. SP 2 erhältlich!



€ 369.-

Monatliche schon ab €13.- Mit der BEMI Card Finanzierung

BEMI Partner profitieren...

Günstige Einkaufspreise, erfolgreiches Marketing, zahlreiche Sonderaktionen und eine starke Gemeinschaft. Das sind nur einige Vorteile, von denen Sie als BEMI Partner profitieren. Informieren Sie sich noch heute unter www.bemi.de über unsere Leistungen und schließen Sie sich der BEMI an.



- 256bit
- DVI / TV-Out
- NVIDIA® Reference FAN
- RAMDAC 400
- Direct X DX9.0

256MB

€ 329.-

Monatliche schon ab €13.- Mit der BEMI Card Finanzierung

Revoltec
LightPad Precision
Blue Edition

Das Präzisions-Mauspad für professionelle Gamer, Office und Home-User

€ 19,90

Jetzt kaufen, später bezahlen - die BEMI Card 0% Finanzierung

Heute mitnehmen und in sechs Monaten bezahlen? Das kostet meistens üppige Zinsen. Aber nicht bei BEMI! Wir bieten Ihnen einen Zinssatz von 0 % bei Finanzierungen von PC-Systemen, Notebooks oder TFT-Displays auf zwölf Monate Laufzeit. Ihr kompetenter BEMI-Partner infomiert Sie gerne über diese und weitere Vorteile der BEMI-Kundenkarte.

***Informationen über die BEMI 0% Finanzierung erhalten Sie bei allen teilnehmenden BEMI Partnern.**

BEMI Card Finanzierung durch unsere Hausbank. Anfänglicher effektiver Jahreszins 15,66%, 1,22% monatlicher Zins. Flexible Rückzahlung jederzeit möglich. Ihr BEMI Partner informiert Sie gerne.

Hier können Sie kaufen:

PLZ 0... **BIGLINE Computer** D-01069 Dresden-Südvorstadt-Ost Tel.: 0351-4716271 • **Hitech Service GmbH** D-01917 Kamenz Tel.:03578-34330 • **Bekas Computer** D-01904 Neukirch Tel.: 035951/31656 • **Computertechnik & Mediaservice** D-02977 Hoyerswerda Tel.:03571-606213 • **NEScom GbR Jean Neef** D-04177 Leipzig Tel.:0341/ 4927480 • **JOS Soluco Computer** D-06311 Helbra Tel.: 034772/33280 • **Computerspezialist Frank Linse** D-07407 Rudolstadt Tel.: 03672/ 353453 • **Worldnet Computer** D-06844 Dessau Tel.: 0340/2202381 •**Musik Computer & Telekommunikation** D-09356 St. Egidien Tel.: 03720-484202 **PLZ 1...** **Indat GmbH** D-10707 Berlin Wilmersdorf Tel.: 030/ 8933393 • **PAPAWARE** D-12587 Berlin Tel.: 030/65496895 • **UB- Computer 110 GmbH** D-13409 Berlin Tel.: 030/4961043 • **PSA Gotthun** D-17207 Gotthun Tel.: 039931/52298 **PLZ 2...** **Nimse Elektroniksysteme** D-21706 Drochtersen Tel.: 04143/911460 • **Gewecke Computertechnik** D-21391 Reppenstedt Tel.: 04131/61768 • **Hebrock & Proß Computer GmbH** D-22041 Hamburg Tel.: 040/6571023 - **Hebrock & Proß Computer GmbH** D 22549 Hamburg Tel.: 040/8316046 • **JETEC Computer & Hardware** D-24768 Rendsburg Tel.: 04331-3338012 • **Computer Shop** Dübbelde D-24229 Schwedeneck Tel.: 04308-183160 • **PC Service Sylt** 25980 Sylt-Ost Tel.: 0171-4044249 - **Netzwerk und Computerservice Wieland Noack NCSN** D-26384 Wilhelmshaven Tel.: 04421-202794 • **PC-SAT 24** D-26409 Wittmund-Asel Tel.: 04462-923400 • **RUBI Elektronik** D-26506 Norden Tel.: 04931/ 13696 - **Andreas Barsch** D-26639 Wiesmoor Tel.: 04944/ 912333 • **W+W Hard-& Software** D-29313 Hambühren Tel.: 05084/400511 **PLZ 3...** **Computershop-Garbsen** D-30826 Garbsen Tel. 05131-447860 • **Memo Computer & Alarmtechnik Steffen Isbemer OHG** D-30952 Ronnenberg Tel.: 0511/461056 • **PCS-Systemhaus** D-31737 Rinteln Tel.: 05751 / 76123 •**PEGOCOM Elektronik-Handel** D-31535 Neustadt am Röbenberge Tel: 05036/924496 • **CoCo Center** D-32257 Bünde Tel.:05223-654416 • **ATACOM Computersysteme** D-33098 Paderborn Tel.: 05251/777300 • **LOGOsoft** D-33332 Gütersloh Tel.: 05241 / 53 12 38 • **WT-Office EDV-Dienstleistungen** D-33605 Bielefeld Tel.:0521/24235 •**THOMMES** D-34346 Hann. Münden Tel.: 05541/989026 • **Bemi Computer KA GmbH** D-34127 Kassel Tel.: 0561/80759-0 • **Innovation 2000 Commerce & Service KG** D-34576 Homberg / Efze Tel.: 0700/46602000 • **Computer Buchenau GmbH** D-34576 Homberg (Efze) Tel.: 05681/4040 • **VCB Computer** D-36208 Wildeck Hönebach Tel.: 06678/1536 • **RSK Röder System Kommunikation GbR** D-36367 Wartenberg Tel.: 06648/3213 • **ACT-EDV & Support** D-31688 Nienstädt Tel: 05721-924400 • **KK PC & Netzwerkservice** D-35683 Dillenburg Tel.:02771-261761• **Comex Computer** D-39179 Barleben Tel.039203/61007 • **Gamespoint** D-39418 Staßfurt Tel: 03925-98 96 04 **PLZ 4...** **Feld edv GmbH** D-40489 Düsseldorf Tel.: 0203/74 99 99 • **BESTCHIP.de** D-40789 Monheim am Rhein Tel.: 02173/690832 • **ADAMS** D-41063 Mönchengladbach Tel.: 02161/9801-0 • **Digital Universe 2000** D-41334 Nettetal Tel.: 02153/405880 • **SABOSTORE** D-44809 Bochum Tel.:0234/6101696 • **Pixeleyes** D-42551 Velbert Tel.: 02051-313534 • **Foto Bongartz** D-42369 Wuppertal Ronsdorf Tel.: 0202-2461585 • **KAWAK-Elektronic** D-44894 Bochum Tel.: 0234263412 • **Computer u. Büro Marita Brüggemann** D-46284 Dorsten Tel.: 02362/76497 • **cerTronic** D-45879 Gelsenkirchen Tel.: 0209/31988355 • **M.O.D.E.R.N. Media GmbH** D-48282 Emsdetten Tel.: 02572/959580 • **Oelrich Informationstechnik** D-49074 Osnabrück Tel.: 0541/2022700 • **SUNPC** D-49324 Melle Tel.: 05422/928822 • **Döveling Bruno Telekommunikation** D 49626 Bippen-Hartlage Tel.: 05435/5061 • **PLZ 5...** **Abtron Computer Systems** • D-51709 Marienheide Tel.: 02264-286487 • **Klein-Hardware** D-51789 Lindlar Tel.:02207/703445 • **Fox-netcenter GmbH** D-52525 Heinsberg Tel.: 02452-159118 • **Sielaff-Computer** D-52531 Übach-Palenberg Tel. 02451-909389 • **HEDVA** D-53881 Euskirchen Niederkastenholz Tel.:02255-950711 • **PC-Technik Bamberger** D-56271 Roßbach Tel.: 02680/988111 • **Computer & Zubehör Rüdiger Puppe** D-59174 Kamen Tel:02307-22847 **PLZ 6....** **Heinz Derlet Hard- und Software** D-61184 Karben Tel.: 06039/9143 • **ComSat24** D-61381 Friedrichsdorf Tel. 06172-7646976 • **EDV-Beratung & Service Sellier** D-61449 Steinbach Tel.: 06171-704992• **A&S Dienstleistungs GbR** D-63857 Waldaschaff Tel.: 06095/995043 • **Computer Sven Kloé** D-63073 Offenbach Tel.: 069-83008990 • **Ernst Computer Studio** D-63450 Hanau Tel.: 06181/28609 • **Comega** D-63697 Hirzenhain Tel.: 06045/983199 • **FRAGWARE Andreas Sertel IT Service & Vertrieb** D-66482 Zweibrücken www.fragware.de • **ANC Computersystems** D-69123 Heidelberg Tel.: 06221/831338 • **PLZ 7...** **LuGIS-IT** D-71083 Herrenberg Tel.: 07032/952241 • **Kuhn Computer** D-72108 Rottenburg Tel.: 07472/919989 • **HS-EDV Vertrieb GmbH** D-73240 Wendlingen Tel.:07024/5019020 • **Pixel Pc** D-79410 Badenweiler Tel.: 07632-828172 • **Opti Systems Computer GmbH** D-76187 Karlsruhe Tel.: 0721/562073 • **SC Computer** D-78120 Furtwangen Tel.: 07723/914718 **PLZ 8...** **IC-Computer GmbH** D-80336 München Tel.:089/55028660 • **Sokosoft Group** D-80807 München Tel.:0811-5554883 • **MSV Michael Stömer Vertriebsbüro** D-81247 München Tel.: 089/18932540 • **WWW COMPUTERFUNKE DE** D-81737 München Tel.: 089/43640410 • **CNS Computershop** D-82178 Puchheim Tel.: 089/ 89020267 • **SYNCRON PC Fischbach** D-82110 Germering Tel.: 089/24405520 • **VerCom GbR** D-82380 Peißenberg Tel.: 08803/ 9482 • **XEON-Trade** D-83064 Raubling Tel.: 08035/909678 • **HKI Büromaschinen & Computer GmbH** D-83308 Trostberg Tel.: 08621/ 5514 • **Rupertigau Bürosysteme Angerer GmbH** D-83435 Bad Reichenhall Tel.: 08651/3016 • **B.C.D. Vertriebs GmbH** D-84489 Burghausen Tel.: 08677/98070 • **Spinnler EDV-Management** D-85080 Gaimersheim Tel.: 08458/342960 • **Weber Computer & Kommunikation** D-85296 Rohrbach/Fahlenbach Tel.:08442/7425 • **Computer Durmaz** D-85354 Freising Tel.: 08161/ 883348 • **ALB Computer** D-85435 Erding Tel.: 08122-93983 • **PC and More GmbH** D-85435 Erding Tel.: 08122-958037 • **Personal Computer und mehr ESW** D-85664 Hohenlinden Tel.: 08124/ 527583 • **Elektronik Dürr** D-86653 Monheim Tel.: 09091/ 907156 - **Bürotechnik Schuster** D-86720 Nördlingen Tel.: 09081/ 2976-12 • **AMS Computer** D-87541 Bad Hindelang Tel.:08324/952409 • **Elektro Bochtler** D-88400 Stafflangen Tel.: 07357/1873 • **IMWSNet Steffen Wiessner** D-89542 Herbrechtingen Tel.:0162/ 1558700 **PLZ 9...** **Popp IT Service** D-90579 Langenzenn Tel.: 09101/5743 • **Schick EDV-Systeme GmbH** D-91154 Roth Tel.: 09171/9686-0 • **EDV-Beratung Weißenburg** D-91781 Weißenburg Tel.: 09141/87700 • **On Data Computer** D-92549 Stadlern Tel.:09674/913157 • **IDV Hard- u. Software GmbH** D-92355 Velburg Tel.: 09182/931700 • **SATEX-Com** D-93073 Neutraubling Tel.: 09401/ 913339 • **Höfig Computersysteme** D-94227 Zwiesel Tel.: 09922/ 60472 • **Computersysteme Loderbauer** D-94209 Regen Tel.: 09921-94570 • **Fritz KG Bürotechnik & Büroeinrichtung** D-94234 Viechtach Tel.: 09942/9447-0 • **Computershop Backslash** D-94065 Waldkirchen Tel.: 08581/910833 • **Bürotechnik Weber (Edigicam)** D-94447 Plattling Tel.: 09931/5566 • **Donau Com Tech** D-94474 Vilshofen Tel. 08541 / 967076 • **EUE IT SERVICES** D-97080 Würzburg Tel.: 0931/2307230 • **GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH (Filiale)** D-95100 Selb Tel.: 09287/ 91283 • **GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH** D-95213 Münchberg Tel.: 09251/ 6038 • **CW-Computer** D-97633 Großbardorf Tel.: 09766/9200 • **Elektro-Schellenberg** D-98597 Fambach Tel.: 036848/21667 • **Computer & Service Center Ilmenau** D-98693 Ilmenau Tel.: 03677/899155

Einzeltests

Diesen Monat im Testlabor



Der Monat Oktober stand ganz im Zeichen des Grafikkarten-Tests, den wir Ihnen auf neun Seiten präsentieren. 16 Platinen wollten getestet werden, zudem entstanden Aufrüsttipps für jeden Geldbeutel. Im Rahmen unserer Sendung „PC Games Reporter" finden Sie auch ein Video zu diesem Thema. Wir haben filmisch festgehalten, wie eine Grafikkarte getestet wird und welche Produkteigenschaften in die Wertung einfließen. Kurz vor Redaktionsschluss besuchte uns die Firma Jöllenbeck, exklusiver Vertriebspartner von Razer, und überreichte uns die neue Razer Diamondback. Die Maus mit 1.600 dpi schickt sich an, die neue Spieler-Referenz zu werden – mehr dazu im Test. Mini-PC-Spezialist Shuttle schickte uns sein erstes eigenes Zocker-Komplettsystem ins Testlabor. Einen neuen Rekord gab es von Iriver zu vermelden: Der neue MP3-Player IFP-795 schafft 40 Stunden Betrieb mit einer Batterieladung, Creatives 24-Stunden-Rekord der letzten Ausgabe ist nun gebrochen. (fm)

Hardware

EINGABEGERÄTE



Diamondback

RAZER | CA. € 49,-
www.razerzone.de

PRO Sehr präzise (1.600 dpi)
Für Rechts- und Linkshänder
Praktische Tasche für Transport

CONTRA Seitentasten schwer erreichbar

WERTUNG		
1,59	AUSSTATTUNG	1,52
	EIGENSCHAFTEN	2,29
	LEISTUNG	1,38

Die bisherigen Mäuse des Maus-Spezialisten Razer waren wegen ihrer Form zwar umstritten, bei der Leistung gab es hingegen nie Zweifel. Auch die neue Diamondback setzt auf eine hohe Präzision und erreicht erstmals fantastische 1.600 dpi – bisher sind 800 dpi Standard. Dadurch ist das Gerät mit rot leuchtender LED besonders schnell und präzise. Selbst hektische Bewegungen stellen absolut kein Problem dar.
Mit der praktischen Software lassen sich die beiden Seitentasten beliebig belegen. Wenn Sie die linke Seitentaste gedrückt halten und das Mausrad bedienen, bestimmen Sie zudem direkt im Spiel die Mausempfindlichkeit.

FORM UND AUSSTATTUNG
Seit dem Vorgänger Razer Viper 1.000 wurde neben der Leistung auch die Form deutlich verbessert. So ist das neue Modell breiter und bietet damit mehr Auflagefläche. Die beiden Haupttasten sind nun leicht gewellt und auch von Spielern mit großen Händen bequem zu bedienen. Da das Design symmetrisch ist, eignet sich die Diamondback für Rechts- und Linkshänder gleichermaßen. Auch die Teflonfüße wurden vergrößert. Besonders gut ist das Mausrad gelungen, das einen einfachen Waffenwechsel ermöglicht. Die Seitentasten sind allerdings nur schwer zu erreichen. LAN-Fans freuen sich dagegen über die gepolsterte Neopren-Tasche.

ALTERNATIVEN Logitechs 39 Euro teure MX510 ist zwar nicht so präzise, punktet aber mit einer hervorragenden Ergonomie. Wer lieber mit einer kabellosen Maus spielt, greift zur MX1000 für 59 Euro vom gleichen Hersteller. (dm)

TFT-MONITOR



VX910

VIEWSONIC | CA. € 529,-
www.viewsonic.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Geringe Reaktionszeit
Keine Schlierenbildung
Hohe Farbbrillanz

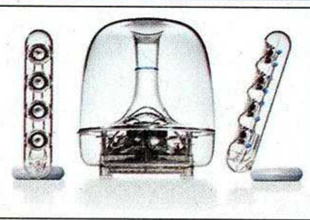
CONTRA Unregelmäßige Helligkeitsverteilung

WERTUNG		
2,13	AUSSTATTUNG	1,84
	EIGENSCHAFTEN	2,49
	LEISTUNG	2,11

Viewsonic will mit dem VX910 die Preis-Leistungs-Krone der 19-Zoll-TFTs erobern. Mit 530 Euro ist das erste Ziel erreicht, doch stimmt auch die Leistung? Bei der Ausstattung, Sparziel Nummer 1 der Hersteller, gibt es nichts zu meckern: Neben einem analogen D-Sub- steht auch ein DVI-D-Eingang zur Verfügung. Im Farbkombinationstest messen wir eine hervorragende Reaktionszeit von nur 24 Millisekunden (Herstellerangabe: 16 Millisekunden). Negativ fällt allerdings die unregelmäßige Helligkeitsverteilung ins Gewicht, die Messpunkte an den Rändern weichen durchschnittlich elf Prozent von der Mitte ab. Fazit: Ziel erreicht, Viewsonic!

ALTERNATIVEN Im Top-Segment kommt der Sony SDM-HS94P für 749 Euro infrage. (fm)

LAUTSPRECHER



Sound Sticks 2

HARMAN KARDON | CA. € 169,-
www.harman-kardon.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Schicke Optik
Kontakttaster

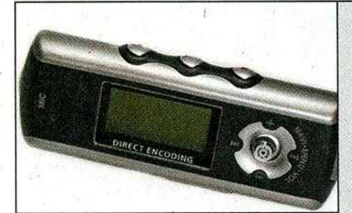
CONTRA Hoher Preis
Bassregler am Subwoofer

WERTUNG		
2,17	AUSSTATTUNG	2,10
	EIGENSCHAFTEN	2,00
	LEISTUNG	2,25

Auf der Suche nach einem außergewöhnlichen Design für die Arbeitsplatzbeschallung bleibt so mancher Blick an den Soundsticks von Harman Kardon hängen. Die beiden knapp 700 Gramm schweren Satelliten verfügen über jeweils vier 25-Millimeter-Hochtonkalotten, die eine Leistung von 10 Watt RMS erzeugen. Der 20 Watt RMS starke Subwoofer liefert trotz des ungewöhnlichen Materials einen kraftvollen Bass. Das Klangbild hat aber auch seine Schwächen, gerade im oberen Mitteltonbereich gibt es Defizite, was aber bei Systemen dieser Bauart die Regel ist. Fazit: außergewöhnliche Optik zu einem außergewöhnlichen Preis.

ALTERNATIVEN 2.1-Design-Systeme bieten auch andere Hersteller wie Creative mit dem I-Trigue L3500. (fm)

MP3-PLAYER



IFP-795 512 MByte

IRIVER | CA. € 250,-
www.iriver.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Hervorragender Klang
Hohe Batterielaufzeit
Line-Eingang

CONTRA Hoher Preis

WERTUNG		
1,58	AUSSTATTUNG	1,50
	EIGENSCHAFTEN	1,60
	LEISTUNG	1,60

Iriver hat einen kompakten MP3-Player mit einer Batterielaufzeit von bis zu 40 Stunden auf den Markt gebracht. Herzlichen Glückwunsch, Sie können nun knapp drei Tage ohne einen einzigen lästigen Steckdosen-Boxen-stopp durchjoggen! Schade nur, dass der Speicher mit 512 MByte Kapazität der langen Laufzeit nichts entgegenzusetzen hat. Auch der Preis ist mit 250 Euro gesalzen, dafür bekommt man beispielsweise auch den Creative Zen Touch mit 20 GByte, der immerhin 24 Stunden durchhält. Positiv fällt die gute Ausstattung des Iriver-Minis auf. Keine Mängel auch beim Sound: Kopfhörer und Gerät liefern ein klares Klangbild.

ALTERNATIVEN Für 250 Euro bekommt man bereits einen Ipod Mini mit mehr Speicherkapazität. (fm)

PROZESSOR-KÜHLER



Silent Boost K8

THERMALTAKE | CA. € 29,-
www.frozen-silicon.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Einfache Montage
Vergleichsweise leise
Solide Klammer

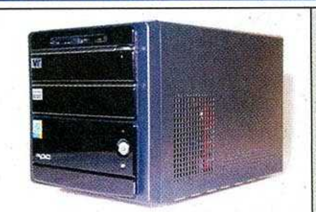
CONTRA Keine Lüftersteuerung

WERTUNG		
1,61	AUSSTATTUNG	2,05
	EIGENSCHAFTEN	1,80
	LEISTUNG	1,40

Der Silent Boost K8 eignet sich für alle Athlon-64- und Athlon-64-FX-Prozessoren, egal ob Sockel 754, Sockel 940 oder der jüngste Sockel 939. Der Kühlkörper des kompakten Kaltmachers besteht aus feinen Kupferlamellen. Für Frischluft sorgt ein 80mm-Lüfter. Auch die Kühlleistung ist ordentlich: Ein Athlon 64 FX-51 (2.200 MHz) wird selbst bei starker Auslastung lediglich unbedenkliche 54 Grad Celsius warm. Mit 1,8 Sone ist die Geräuschentwicklung dabei noch angenehm. Eine Lüftersteuerung fehlt allerdings. Für Übertaktungsversuche ist der Kühler nicht stark genug.

ALTERNATIVEN Für den doppelten Preis ist der XP-120 von Thermalright erhältlich. Wer weniger investiert, muss sich mit einer höheren Lautstärke zufrieden geben. (dm/fm)

PC-KOMPLETTSYSTEM



P8100G

SHUTTLE | CA. € 1.989,-
www.de.shuttle.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Gute Ausstattung
Gute Spieleleistung
Leise Kühlung trotz Prescott

CONTRA Hoher Preis

WERTUNG		
1,55	AUSSTATTUNG	1,41
	EIGENSCHAFTEN	1,80
	LEISTUNG	1,52

Bisher hat Shuttle nur den Barebone für den Zocker-Mini-PC hergestellt, seit kurzem liefert das Elmshorner Unternehmen auch eigene Komplett-Bonsais aus. PC Games hatte die Möglichkeit, eine der ersten Zocker-Versionen zu testen. Der P8100G basiert auf dem Barebone SB81P für Sockel-775-Prozessoren. Shuttle verbaut einen Pentium 4 Prescott mit 3,4 GHz, dem 1 GByte Arbeitsspeicher zur Verfügung steht. Da es sich aber bei dem Mainboard um eine Platine mit dem i915G-Chipsatz handelt, kommt noch herkömmlicher DDR1-Speicher mit 400 MHz zum Einsatz. Grafik-Gourmets werden mit einer Ati X800 XT zufrieden gestellt. Das Board für den AGP-Nachfolger PCI Express verfügt über 256 MByte Grafikspeicher. Die Serial-ATA-Festplatte ist mit 160 GByte ausreichend dimensioniert, ein 8fach-Dual-Layer-DVD-Brenner sorgt für bis zu 8,5 GByte große Datenscheiben. Im Test offenbarte der Shuttle-Bolide keine Schwächen. Das System leistet bei **UT 2004 (dt.)** 102,8 Fps (1.024x768, 2x FSAA, 4:1 AF) – ein gutes Ergebnis. Mit 1.280x1.024, 4x FSAA und 8:1 AF liegt der Wert bei 92,8 Fps. Trotz der vielen kleinen Lüfter im System liegt die Lärmbelastung bei nur 1,8 Sone im 2D-Betrieb. Beim Zocken steigt die Geräuschkulisse auf bis zu 3 Sone. Fazit: Shuttles Einstieg in den Komplett-PC-Markt ist gelungen, der Preis des Systems ist jedoch mit knapp 2.000 Euro recht hoch.

Gehäuse	XPC SB81P
Prozessor	P4 3,4 G (Prescott, Sockel 775)
Grafikkarte	Ati X800 XT 256 MByte PCI-E
Speicher	2x 512 MByte DDR1-400
Festplatte	160 GByte SATA/7200 RPM Western Digital
Laufwerk	8x DVD-DL-Brenner Lite On
Mainboard	Shuttle FB81 (Intel 915G + ICH6R)
Extras	Kartenleser
Betriebssystem	Windows XP Professional

ALTERNATIVEN Wer auf ein Mini-PC-Gehäuse verzichten kann, findet viele Alternativen im Handel. Ein Dell-XPS-System ist in diesem Segment beispielsweise bereits ab 1.800 Euro erhältlich. (fm)

DVD-BRENNER



DRW-1604P

ASUS | CA. € 119,-
www.asuscom.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Geringe Brennzeiten
Hervorragende Fehlerkorrektur
Vierfache DL-Geschwindigkeit

CONTRA Hohe Betriebslautstärke

WERTUNG		
1,70	AUSSTATTUNG	1,80
	EIGENSCHAFTEN	1,52
	LEISTUNG	1,73

Asus schickt sein Dual-Layer-Gerät DRW-1604P ins Rennen. Mit der aktuellen Firmware 1.09 ist ein DVD-Plus-R-Rohling von Verbatim mit 16facher Geschwindigkeit in 6:41 Minuten beschrieben, ein DVD-Minus-R-Rohling braucht nur 6:38 Minuten – beides sehr gute Werte. Ebenfalls exzellent ist die Brennzeit für DVD-Plus-DL-Rohlinge mit 28:15 Minuten – 2,4fach-Brenner brauchen hier rund 16 Minuten länger. Die Fehlerkorrektur liest unsere präparierte DVD in 4:49 Minuten aus – ein Traum. Vom Träumen hält uns aber die Betriebslautstärke von 3,1 Sone ab, durch die der Brenner selbst im eingebauten Zustand deutlich hörbar ist.

ALTERNATIVEN Sowohl MSI als auch Teac bieten bereits 16fach-Dual-Layer-Geräte für unter 100 Euro an. (fm)

SOUNDKARTE



Audigy 2 ZS Platinum

CREATIVE | CA. € 159,-
www.de.europe.creative.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Hervorragende Audioqualität
Breakout-Box mit wichtigen I/Os
Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis

CONTRA Kein Cinch-Stereo-Ausgang

WERTUNG		
1,48	AUSSTATTUNG	1,60
	EIGENSCHAFTEN	1,60
	LEISTUNG	1,40

Creative hat sein Soundkarten-Portfolio mit der Audigy 2 ZS Platinum aufgestockt. Die 24-Bit-/192-kHz-Platine mit internem 5,25-Zoll-Anschlussmodul bringt es auf einen stattlichen Rauschabstand von 108 db(A), die Klangqualität ist hervorragend. An der PCI-Karte können Soundsysteme mit bis zu acht Kanälen (7.1) angeschlossen werden, das Frontmodul beherbergt Digital-IOs, MIDI-Ein- und Ausgang, Firewire-Port, einen Mikrofoneingang sowie einen regelbaren Kopfhörer-Ausgang. Fazit: Die Karte empfiehlt sich für alle Anwender, die oftmals von externen Quellen Audiodateien aufnehmen.

ALTERNATIVEN Die simple PCI-Version der Audigy 2 ist für 80 Euro erhältlich, die Platinum-Pro mit externer Breakout-Box kostet knapp 229 Euro. (fm)

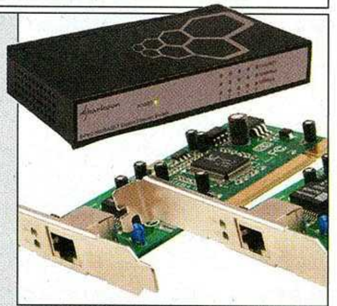
Hardware Referenzen



Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.

ZUGREIFEN!

Gigabit-LAN-Hardware von Sharkoon



Sharkoon, bisher durch leuchtendes PC-Zubehör bekannt, hat eine günstige Reihe von Gigabit-LAN-Produkten vorgestellt.
Gigabit-LAN wird immer mehr gefragt, da fast sämtliche aktuellen Mainboards einen entsprechenden Anschluss onboard mitbringen. Obwohl die Technologie für das Spielen im LAN oder im Internet keine Vorteile bringt, entscheiden sich Zocker aufgrund wesentlich flotterer Datei-Übertragungen (bis zu 80 Megabyte pro Sekunde Sendeleistung in der Praxis) für das Aufrüsten. Sharkoon hat diesen Trend erkannt und mehrere Produkte für dieses Segment entwickelt. Eine einzelne PCI-Netzwerkkarte des Herstellers kostet knapp 20 Euro, im Doppelpack inklusive 5 Meter Netzwerkkabel sind 30 Euro fällig. Natürlich hat der Hersteller auch einen entsprechenden Switch im Programm. Das 5-Port-Gerät ist für knapp 70 Euro im Handel erhältlich. (fm)

ZUGREIFEN!

Canon Farbdrucker i865



Auch Spieler brauchen mal einen Drucker. Der i865 bedruckt nicht nur A4-Seiten in Farbe, sondern auch Fotopapier und ganze CDs.
Der Tintenstrahldrucker wurde bei unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware Anfang des Jahres mit der Note 1,68 getestet. Damals kostete das Gerät noch rund 200 Euro, heute geht der i865 für nur noch 150 Euro über die Ladentheke und ist so zu einem echten Schnäppchen geworden. Das Besondere am Canon ist, dass auch CDs beziehungsweise DVDs direkt bedruckt werden können. Hierfür muss es sich aber um Spezial-Rohlinge mit einer besonderen Beschichtung handeln. Der Drucker verfügt über fünf separate Tintentanks, die einzeln gewechselt werden können. Angeschlossen wird das Gerät entweder parallel oder über USB. Die Druckauflösung beträgt 4.800 x 1.200 dpi, ein A4-Ausdruck in Schwarz-Weiß kostet 1,5 Cent. (fm)

Grafikprozessoren auf einen Blick

Ati Radeon X700 XT

Codename:	RV410
Chiptakt:	475 MHz
Speichertakt:	525 MHz DDR
Speicheranbindung:	128 Bit
Pixel-Pipelines:	8
Kartenpreise:	€ 199,-*
Preis-Leistung:	Gut

Ati Radeon X800 XT

Codename:	R420
Chiptakt:	520 MHz
Speichertakt:	560 MHz DDR
Speicheranbindung:	256 Bit
Pixel-Pipelines:	16
Kartenpreise:	€ 520,-*
Preis-Leistung:	Mangelhaft

Geforce 6600 GT

Codename:	NV43
Chiptakt:	500 MHz
Speichertakt:	500 MHz DDR
Speicheranbindung:	128 Bit
Pixel-Pipelines:	8
Kartenpreise:	€ 240,-*
Preis-Leistung:	Gut

Geforce 6800 GT

Codename:	NV 40
Chiptakt:	350 MHz
Speichertakt:	500 MHz DDR
Speicheranbindung:	256 Bit
Pixel-Pipelines:	16
Kartenpreise:	€ 540,-*
Preis-Leistung:	Ausreichend

*Preis bei Redaktionsschluss im Durchschnitt

TIPP DER REDAKTION

Mit X700 XT und Geforce 6600 GT haben Ati und Nvidia neue Flaggschiffe für das Preis-Leistungs-Segment vorgestellt. Nvidia hat mit der 6600 GT derzeit leicht die Nase vorn.

GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	Schnittstelle	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Takt Chip/Speicher	Lautheit	Wertung
Excalibur 9800 Pro IceQ	HIS	€ 239,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	1,1 Sone	2,40
Spartipp:	**Unsere aktuelle Top-Empfehlung bei den Grafikkarten bis 250 Euro ist auch gleichzeitig unser Preis-Leistungs-Tipp. Die flotte HIS-Platine kühlt flüsterleise mit nur 1,1 Sone.**							
Excalibur 9800 Pro	HIS	€ 249,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	2,1 Sone	2,51
9800Pro-TD128	MSI	€ 199,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	378 MHz/338 MHz DDR	2,7 Sone	2,56
Atlantis 9800 Pro	Sapphire	€ 209,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	2,1 Sone	2,59
V9950 Gamer Edition	Asus	€ 199,-	AGP	Geforce FX 5900	128 DDR [2,9 ns]	400 MHz/350 MHz DDR	2,3 Sone	2,64
FX 5900 XT VTD128	MSI	€ 189,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	0,9 Sone	2,64
FX 5900 XT Golden Limited	Pixelview	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	0,4 Sone	2,71
FX Ultra/1100 XT GS	Gainward	€ 189,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	450 MHz/390 MHz DDR	2,3 Sone	2,72
FX5900XTV	Albatron	€ 185,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	2,0 Sone	2,73
Winfast A350 XT TDH	Leadtek	€ 175,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	1,0 Sone	2,73
Spartipp:	**Wer im Segment bis 250 Euro lieber zu einer Nvidia-Platine greifen möchte, wird bei Leadtek fündig. Die Geforce FX 5900 XT kostet nur 169 Euro.**							
Verto FX 5900 XT	PNY	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	1,6 Sone	2,81
SP8835XT-DT	Sparkle	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	400 MHz/370 MHz DDR	1,7 Sone	2,83
GV-N59X128D	Gigabyte	€ 189,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	1,7 Sone	2,83
Atlantis 9600 XT U.E.	Sapphire	€ 179,-	AGP	Radeon 9600 XT	128 DDR [2,9 ns]	500 MHz/325 MHz DDR	Passiv	2,89
FX5700U-TD128	MSI	€ 189,-	AGP	Geforce FX 5700 Ultra	128 DDR [2,2 ns]	475 MHz/453 MHz DDR	0,9 Sone	2,89

GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	Schnittstelle	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Takt Chip/Speicher	Lautheit	Wertung
Excalibur X800 XT IceQ II	HIS	€ 535,-	AGP	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	0,2 Sone	1,40
Top-Produkt:	**Die derzeit beste Grafikkarte kommt von HIS. Die Radeon X800 XT bietet eine exzellente 3D-Leistung und eine extrem leise Kühlung – allerdings bei einem Preis von über 500 Euro.**							
Winfast A400 Ultra TDH	Leadtek	€ 539,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,5 Sone	1,40
Geforce 6800 Ultra	Innovision	€ 499,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,6 Sone	1,43
NX6800U-T2D256	MSI	€ 519,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	1,43
GV-R80X256V	Gigabyte	€ 519,-	AGP	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	2,2 Sone	1,47
Falcox X80 XT Platinum	Elsa	€ 499,-	AGP	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	2,2 Sone	1,48
V9999 Ultra Deluxe	Asus	€ 529,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	4,2 Sone	1,48
Trinity Geforce 6800 Ultra	Albatron	€ 509,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	410 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	1,49
Winfast A400 GT	Leadtek	€ 419,-	AGP	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,7 Sone	1,49
Spartipp:	**Leadtek liefert mit der A400 GT eine gute Preis-Leistungs-Alternative im oberen Grafikkarten-Segment. Der mit 410 MHz getaktete Grafikprozessor bietet dank flotten Speichers viel Leistung!**							
AX 800 XT	Asus	€ 539,-	AGP	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	1,49
Toxic X800 Pro Vivo	Sapphire	€ 479,-	AGP	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [1,6 ns]	472 MHz/452 MHz DDR	1,0 Sone	1,50
Geforce 6800 GT	Galaxy	€ 439,-	AGP	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	370 MHz/500 MHz DDR	1,4 Sone	1,51
Gladiac 940GT	Elsa	€ 429,-	AGP	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,5 Sone	1,52
Radeon X800 XT PE	Sapphire	€ 519,-	AGP	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	1,55
RX800 Pro-TD256	MSI	€ 435,-	AGP	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [2,0 ns]	472 MHz/446 MHz DDR	1,8 Sone	1,57

MONITORE (CRT)

17"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	€ 259,-	D-Sub	30-95 kHz	1,92
7Klr+	AOC	€ 139,-	D-Sub	30-95 kHz	2,03
Syncmaster 765MB	Samsung	€ 179,-	D-Sub	30-85 kHz	2,41

Spar-Tipp

19"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung
109B50	Philips	€ 209,-	D-Sub (fest)	30-97 kHz	1,91
901B	LG	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	2,13
VL951T	CTX	€ 159,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	2,14
996N	Yakumo	€ 139,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	2,15
Syncmaster 957P	Samsung	€ 189,-	D-Sub, BNC	30-96 kHz	2,24

Spar-Tipp

MONITORE (LCD)

17"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Wertung
Syncmaster 172x	Samsung	499,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	1,90
FP783	Benq	499,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	2,23
Imagequest Q17+	Hyundai	499,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	2,24
S1702C	Teac	399,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	2,25
XP17 TFT	Shuttle	659,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	2,27

Neueinsteiger

19"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Wertung
PSDM-HS94P	Sony	€ 749,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	1,98
VX910	Viewsonic	€ 529,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	2,13
Prolite E481S	Iiyama	€ 599,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	2,33
Syncmaster 193P	Samsung	€ 729,-	D-Sub, DVI-D	40 ms	2,44
190S5	Philips	€ 549,-	D-Sub	26 ms	2,52

Neueinsteiger

MAINBOARDS

SOCKEL A (AMD ATHLON XP, DURON, SEMPRON)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art	Wertung
A7N8X-E Deluxe WE	Asus	€ 100,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,86
KT6 Delta-FISR	MSI	€ 80,-	KT600	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-280 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,89
AK79D-400 Max	Aopen	€ 110,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 MBit/s	100-255 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,94
K7N2 Delta 2 Platinum	MSI	€ 95,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,95
A7V880-UAYZ	Asus	€ 75,-	KT880	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-227 MHz	DDR200-DDR400 (4)	2,00

SOCKEL 754 (AMD ATHLON 64, SEMPRON)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art (Slots)	Wertung
K8T Neo-FIS2R	MSI	€ 105,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,64
K8T Neo-FIS2R	MSI	€ 90,-	K8T800	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	DDR200-DDR400 (3)	

Spar-Tipp: MSI stattet sein K8T Neo-FSR mit einer dynamischen Übertaktungsfunktion aus. Im Spielbetrieb kann der Prozessor-Takt leicht angehoben werden. **1,67**

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art (Slots)	Wertung
K8V Deluxe	Asus	€ 115,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,68
K8N Pro Platinum	MSI	€ 120,-	Nforce3 250 Gb	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,81
KV8 Pro	Abit	€ 100,-	K8T800 Pro	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,82

SOCKEL 939 (AMD ATHLON 64, ATHLON 64 FX)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art (Slots)	Wertung
Abit AV8	Abit	€ 125,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-333 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,74
K8N Neo2 Platinum-54G	MSI	€ 170,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/4xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,96
K8N Neo2 Platinum	MSI	€ 150,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/4xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,97
A8V Deluxe	Asus	€ 120,-	K8T800 Pro	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (4)	2,01

Spar-Tipp

SOCKEL 478 (INTEL PENTIUM 4, CELERON)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art (Slots)	Wertung
IC7-Max3	Abit	€ 180,-	Intel i875P	AGP 8X/5/6xSATA150	1.000 MBit/s	100-412 MHz	DDR200-DDR400 (4)	

Top-Produkt: Exzellent ausgestattetes Pentium-4-Mainboard mit sehr viel Übertaktungspotenzial. Die Kühlung der Spannungswandler sorgt für eine hohe Stabilität. **1,62**

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art (Slots)	Wertung
P4C800-E Deluxe	Asus	€ 175,-	Intel i875P	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,73
IC7	Abit	€ 115,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2xSATA150	–	100-412 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,75
865PE Neo2-PFS PE	MSI	€ 90,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,93

Spar-Tipp

SOCKEL 775 (PENTIUM 4)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	PCI-E-G/PCI-E/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art (Slots)	Wertung
915P Neo2 Platinum	MSI	€ 160,-	915R	1 x16/2 x1/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-500 MHz	DDR2 (4)	1,79
AG8 + Third Eye	Abit	€ 150,-	915P	1 x16/3 x1/2/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	DDR1 (4)	1,79
P5AD2 Premium	Asus	€ 270,-	925X	1 x16/2 x1/3/8xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	100-400 MHz	DDR2 (4)	1,81
Lanparty 925X-T2	DFI	€ 215,-	925X	1 x16/3 x1/3/4xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	200-380 MHz	DDR2 (4)	1,88
D925XCV	Intel	€ 220,-	925X	1 x16/1 x1/4/4xSATA150	1.000 MBit/s	1 - 4 %	DDR2 (4)	2,13
P5GDC Deluxe	Asus	€ 170,-	915P	1 x16/2 x1/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	DDR1 (2)/DDR2 (4)	3,24

SPEICHER

Modell	Hersteller	Preis	Max. Takt (lt. Hersteller/Test NF2/Test i875P)	SPD-Latenzen	Wertung
Twinx1024-3200XLPRO	Corsair	€ 320,-	200 MHz/220 MHz/250 MHz	CL2-2-2-5	

Top-Produkt: Mit extrem geringen Latenzen von CL2-2-2-5 ist das Speicher-Duett von Corsair vor allem für Overclocker interessant. **1,68**

Modell	Hersteller	Preis	Max. Takt (lt. Hersteller/Test NF2/Test i875P)	SPD-Latenzen	Wertung
VS256MB400	Corsair	€ 45,-	200 MHz/220 MHz/220 MHz	CL2,5-3-3-7	2,13
PC3200 Ultra Dual Channel	GEIL	€ 130,-	200 MHz/226 MHz/235 MHz	CL2-3-3-6	2,15
DDR400-SDRAM	Take MS	€ 75,-	200 MHz/220 MHz/225 MHz	CL3-3-3-8	2,63
PC400 MS64D3200U-5	Take MS	€ 44,-	200 MHz/208 MHz/215 MHz	CL2,5-3-3-8	2,68

Die wichtigsten Spieler-CPUs

Sempron 2800+
Hersteller: AMD **Takt:** 2 GHz
Sockel: A (462) **FSB:** 333
Preis: € 109,-* **P/L:** Befriedigend
Level-1/2-Cache: 128/256 kByte

Athlon XP 3000+
Hersteller: AMD **Takt:** 2,1 GHz
Sockel: A (462) **FSB:** 400
Preis: € 159,-* **P/L:** Gut
Level-1/2-Cache: 128/512 kByte

Athlon 64 3200+
Hersteller: AMD **Takt:** 2,2 GHz
Sockel: 754 **FSB:** 400
Preis: € 209,-* **P/L:** Befriedigend
Level-1/2-Cache: 128/512 kByte

Athlon 64 3500+ (Boxed)
Hersteller: AMD **Takt:** 2,4 GHz
Sockel: 679 **FSB:** 400
Preis: € 349,-* **P/L:** Ausreichend
Level-1/2-Cache: 128/512 kByte

TIPP DER REDAKTION
AMD macht den Einstieg in den „Zukunfts-Sockel" 939 trotz 4000+-Einführung nicht gerade billig. Daher lohnt sich für regelmäßige Aufrüster eher die Athlon-64-Variante für den Sockel 754.

Die wichtigsten Mainboard-Chipsätze

Nforce4
Hersteller: Nvidia
Prozessoren: Athlon 64
Sockel: 754/939
USB/Firewire: Ja/ja
Speicher: DDR200-DDR400
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA133/ja
Eigenschaften: PCI-Express, SLI-Unterstützung

K8T890
Hersteller: Via
Prozessoren: Athlon 64
Sockel: 754, 939
USB/Firewire: Ja/ja
Speicher: DDR200-DDR400
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA133/ja
Eigenschaften: PCI-Express

Intel 875
Hersteller: Intel
Prozessoren: Pentium 4, Celeron (Northwood/Prescott)
Sockel: 478
USB/Firewire: Ja/ja
Speicher: DDR200-DDR400
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA100/ja
Eigenschaften: RAID (ICH5R Southbridge)

Intel 925X
Hersteller: Intel
Prozessoren: Pentium 4, Celeron (Prescott)
Sockel: 775
USB/Firewire: Ja/ja
Speicher: DDR2 400-533
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA100/ja
Eigenschaften: DDR2, PCI-Express

TIPP DER REDAKTION
Mit Nforce 4 und K8T890 stehen noch im vierten Quartal neue Athlon-64-Chipsätze von Nvidia und Via ins Haus.

*Preis bei Redaktionsschluss im Durchschnitt

Neueinsteiger

TFT-MONITOR
Schwarzmaler



Dank des neuartigen Panels mit X-Black-Technologie erzeugt der SDM-HS94P ein bemerkenswert brillantes Bild. Sony gibt eine Reaktionszeit von 12 Millisekunden an, wir messen allerdings 25 Millisekunden. Trotzdem ist das TFT uneingeschränkt spieletauglich. Farbbrillanz und Bildschärfe sind sehr gut, die Bedienung des Bildschirmmenüs (OSD) konnte den Tester ebenso überzeugen. (fm)

Hersteller: Sony **Preis:** € 749,-*
Produkt: SDM-HS94P
Webseite: www.sony.de **WERTUNG:** 1,98

PROZESSOR-KÜHLER
Kühlblock



Mit dem Hybrid-Kühler XP-120 ist Thermalright ein großer Wurf gelungen. Trotz des wuchtigen Kühlkörpers liegt das Gewicht bei nur 528 Gramm. Der 120mm-Lüfter wird mit zwei Klammern einfach und schnell befestigt. Im Test wird ein Athlon 64 FX-51 auf sehr gute 53 Grad Celsius gekühlt, im 7-Volt-Betrieb wird der Prozessor nur 2 Grad wärmer. Selbst bei einer Lüfterspannung von 12 Volt ist der XP-120 mit 0,5 Sone erfreulich leise. (fm)

Hersteller: Thermalright **Preis:** € 60,-*
Produkt: XP-120
Webseite: www.pc-cooling.de **WERTUNG:** 1,60

MAUSPAD
Leuchtkraft



Da das Lightpad blau leuchtet, war es keine leichte Aufgabe, den Prüfstand ohne die gierigen Blicke des Leserbriefonkels durchzuführen. Rossis begehrtes Objekt ist 29 x 24 Zentimeter groß. Mit einer Höhe von 7 Millimetern gehört es nicht zu den flachsten Vertretern seiner Zunft. Die Ergonomie des Lightpads Precision ist daher nur befriedigend. Gleit- und Reaktionsverhalten sind aber sehr gut. (fm)

Hersteller: Revoltec **Preis:** € 18,-*
Produkt: Lightpad Precision
Webseite: www.compito.de **WERTUNG:** 2,01

CPU-KÜHLER

Modell	Hersteller	Preis	Sockel	Werkstoff	Lautheit	Wärmeentwicklung	Geeignet bis	Wertung
XP-120 (Papst 4412 F/2GL)	Thermalright	€ 60,-	478/754/939/940	Alu/Kupfer	0,5/0,1 Sone	53/55 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,60
Top-Produkt:	Unsere neue Referenz bei den CPU-Kühlern passt auf fast jeden Sockel und ist im 7-Volt-Betrieb mit 0,1 Sone faktisch unhörbar. Aber auch bei 12 Volt macht der XP-120 mit optionalem Papst-Lüfter eine gute Figur.							
Silent Boost K8	Thermaltake	€ 30,-	754/939/940	Kupfer	1,8/0,3 Sone	54/60 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,61
NB-Cool Scraper	Blacknoise	€ 58,-	478/775/754/939/940	Alu/Kupfer	1,5/0,2 Sone	54/55 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,68
Ultra Vortex	Cooler Master	€ 34,-	478/754/939/940	Kupfer	4,2/0,7 Sone	54/55 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,69
NB-Cool Tower	Blacknoise	€ 54,-	478/775/754/939/940	Alu/Kupfer	3,9/0,7 Sone	54/54 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,74
Vortex Dream	Cooler Master	€ 23,-	478/754/939/940	Kupfer	5,7/0,9 Sone	55/59 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,74
CNPS7000B-Cu	Zalman	€ 49,-	A/478/754/939/940	Kupfer	1,7/0,5 Sone	54/56 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,78
Hyper 6	Cooler Master	€ 50,-	478/754/939/940	Kupfer	3,0/2,1 Sone	54/57 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,83
Radial 64 Papst	EKL	€ 30,-	754/939/940	Alu/Kupfer	1,4/0,2 Sone	57/68 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,84
TR2-M6 (K8)	Thermaltake	€ 15,-	754/939/940	Alu/Kupfer	2,1/0,2 Sone	54/65 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,85
Pipe101 (Silentcat)	Thermaltake	€ 34,-	754/939/940	Kupfer	2,1/0,2 Sone	56/70 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,88
Polargate 64FX Cu S	Verax	€ 139,-	754/939/940	Kupfer	3,1/0,2 Sone	56/62 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,89
Cool sixty-four	Ultron	€ 23,-	754/939/940	Alu/Kupfer	2,0/0,2 Sone	55/62 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,91
FCS-50	Sythe	€ 50,-	478/A/754/939/940	Kupfer	8,9/0,5 Sone	53/62 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	2,05

NETZTEILE

Modell	Hersteller	Preis	Ges./Comb. (+3,3 V/+5 V)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautstärke (Win/3D)	Wärmeentw.g (3D)	Wertung
BQT P4-400W-SW1,3	Be Quiet!	€ 79,-	400/220 Watt	28/40/20 Ampere	0,6/0,6 Sone	34 Grad Celsius	1,92
Top-Produkt:	Unser Spitzenreiter bei den Netzteilen liefert hohe Leistung bei einer geringen Lautstärke von nur 0,6 Sone. Dabei bleibt das Gerät mit einer Temperatur von 34 Grad verhältnismäßig kühl.						
QT-02400 G	Qtechnology	€ 90,-	400/220 Watt	28/32/18 Ampere	0,5/1,2 Sone	37,5 Grad Celsius	2,09
FSP350-60PN (ichbinleise)	Fortron Source	€ 99,-	350/220 Watt	28/30/18 Ampere	0,5/1,4 Sone	39 Grad Celsius	2,15
EFN-300 Fanless	Etasis	€ 174,-	300/180 Watt	23/25/18 Ampere	0/0 Sone	48 Grad Celsius	2,28
UN-380PFC	Ultron	€ 40,-	380/200 Watt	21/25/14 Ampere	0,6/1,7 Sone	31 Grad Celsius	2,29
True 430P	Antec	€ 88,-	430/- Watt	28/36/20 Ampere	1,2/1,7 Sone	30 Grad Celsius	2,32
LP-9960-PFC (Spar-Tipp)	Acmax	€ 39,-	520/319 Watt	33/42/24 Ampere	1,0/1,0 Sone	40 Grad Celsius	2,34

ATX- GEHÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Montagepl.	Lüfterpl.	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Geh.*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
X-Alien	Levicom	€ 129,-	7/5	6(6)	Leicht (6,0 Kilo)	45/52/28 °C	48 dB(A), 5,4 Sone	1,77
Stacker	Cooler Master	€ 155,-	5/12	3(5)	Schwer (17,0 Kilo)	41/53/28 °C	40 dB(A), 3,0 Sone	1,79
PC-V1000	Lian Li	€ 234,-	6/5	2(2)	Normal (8,5 Kilo)	44/58/30 °C	38 dB(A), 2,7 Sone	1,80
Super Lanboy (Spar-Tipp)	Antec	€ 97,-	6/3	2(2)	Sehr leicht (4,0 Kilo)	46/52/29 °C	42 dB(A), 3,3 Sone	1,82
Praetorian (PAC-T01)	Cooler Master	€ 131,-	6/4	4(4)	Leicht (6,0 Kilo)	44/48/30 °C	46 dB(A), 4,4 Sone	1,82

FESTPLATTEN

Modell	Hersteller	Preis	Interface	Größe	U/min.	Cache	Lautheit	Wertung
WD740GD	Western Digital	€ 189,-	SATA	74 GByte	10.000	8 MByte	1,7 Sone	1,33
Top-Produkt:	Die Western-Digital-Platte bietet eine exzellente Zugriffszeit. Trotz der hohen Anzahl von 10.000 Umdrehungen pro Minute ist die Platte mit 1,7 Sone angenehm leise.							
HDS722525VLSA80	Hitachi	€ 174,-	SATA	250 GByte	7.200	8 MByte	0,8 Sone	1,54
HDS722512VLSA80	Hitachi	€ 84,-	SATA	123,5 GByte	7.200	8 MByte	1,2 Sone	1,58
HDS722525VLAT80	Hitachi	€ 114,-	IDE	200 GByte	7.200	8 MByte	1,4 Sone	1,64
ST3200822A	Seagate	€ 109,-	IDE	200 GByte	7.200	8 MByte	1,2 Sone	1,72

DVD-LAUFWERKE

Modell	Hersteller	Preis	Interface	CD/DVD	Zugriff CD/DVD	Lesegeschwindigkeit DVD	Lesegeschwindigkeit CD	Wertung
Starspeed D16 (Spar-Tipp)	MSI	€ 29,-	IDE	48x/16x	76/87 ms	14.551 kByte/s	4.189 kByte/s	1,82
DV-516E	Teac	€ 32,-	IDE	48x/16x	75/87 ms	15.844 kByte/s	6.590 kByte/s	1,92
DM168D	Cyberdrive	€ 43,-	IDE	48x/16x	92/83 ms	12.350 kByte/s	5.858 kByte/s	2,04
DVD-A06S	Pioneer	€ 54,-	IDE	40x/16x	80/110 ms	13.553 kByte/s	4.003 kByte/s	2,06
LTD-163	Lite-On	€ 27,-	IDE	48x/16x	101/99 ms	8.696 kByte/s	2.563 kByte/s	2,21

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Sondertasten	Anschluss	Wertung
Cymotion Master Xpress	Cherry	€ 27,-	29	PS/2, USB	1,38
Multimedia Keyboard	Microsoft	€ 18,-	17	PS/2	1,43
Internet Navigator	Logitech	€ 30,-	21 + Scrollrad	PS/2, USB	1,43
Spar-Tipp:	Günstige Tastatur mit zahlreichen Sondertasten und gutem Anschlag. Für das flotte Blättern in langen Dokumenten ist ein Scrollrad auf der linken Seite vorhanden.				
Navigator Office XP (Neueinsteiger)	Typhoon	€ 11,-	31 + Scrollrad	PS/2	1,46
Zboard ZBD101 (Neueinsteiger)	Ideazon	€ 48,-	Je nach Auflage	PS/2, USB	1,95

MAUS-TASTATUR-KOMBINATIONEN

Modell	Hersteller	Preis	Sondertasten	Anschluss	Wertung
Cordless Desktop MX	Logitech	€ 63,-	Kabellos	PS/2, USB	1,57
Top-Produkt:	Logitechs Desktop-Flaggschiff eignet sich auch für schnelle virtuelle Gefechte. Nach wie vor unsere Nummer 1 bei den Maus-Tastatur-Kombinationen!				
Wireless Optical Desktop Comfort Edition (Neueinsteiger)	Microsoft	€ 69,-	Kabellos	PS/2, USB	1,75
Wireless Desktop Elite	Microsoft	€ 75,-	Kabellos	PS/2, USB	1,77
Wireless Desktop Ice	Microsoft	€ 69,-	Kabellos	PS/2	1,86
Cordless Desktop LX501 (Neueinsteiger)	Logitech	€ 59,-	Kabellos	PS/2, USB	1,87

MAUSPADS

Modell	Hersteller	Preis	Größe	Höhe	Wertung
MTW Mouse Pad XXL	Gamers Wear	€ 30,-	25 x 44,5 cm	2,7 mm	
Top-Produkt:	Das Mousepad XXL eignet sich aufgrund seiner gigantischen Ausmaße vor allem für Spieler, die mit einer geringen Abtastrate zocken!				1,34
Thunder 8	X-Raypad	€ 29,-	29 x 23,6 cm	4,2 mm	1,38
Ricochet	Everglide	€ 23,-	30 x 24 cm	2,5 mm	1,44
Lightpad Precision	Revoltec	€ 18,-	29 x 24 cm	7 mm	2,01
Podium Mauspad Edition	Glidetapes	€ 50,-	30,5 x 24 cm	13 mm	2,05

Spar-Tipp
Neueinsteiger

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Auflösung	Wertung
MX1000 Laser	Logitech	€ 57,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	
Top-Produkt:	Unsere neue Referenz bei den Eingabe-Nagern setzt auf einen echten Klasse-1-Laser für die optische Abtastung. Das neue Design bietet sogar eine Batteriestandsanzeige.					1,26
MX700	Logitech	€ 43,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,32
MX510	Logitech	€ 33,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,56
Diamondback	Razer	€ 49,-	3 + Scrollrad	USB	1.600 dpi	1,59
Viper 1000	Razer	€ 42,-	3 + Scrollrad	PS/2, USB	1.000 dpi	1,64

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Force Feedback	Wertung
Force Feedback Racing Wheel	Thrustmaster	€ 156,-	10	2 Wippen + Schaltknüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	1,34
Enzo Ferrari Force GT	Thrustmaster	€ 52,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen + 2 Tasten	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	1,70
FF380 Force Feedback	Trust	€ 47,-	6 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	1,97
Formular GP Racing	Logitech	€ 33,-	4	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	2,01
R440 Force Feedback Wheel	Saitek	€ 52,-	4	2 Wippen	USB	Arcade	Befriedigend	2,18

GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Ministicks	Force Feedback	Wertung
Wingman Cordless Gamepad	Logitech	€ 29,-	13 + Schubr.	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1,72
Firestorm Wireless	Thrustmaster	€ 28,-	12	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Nicht vorhanden	1,72
P2500 Rumble Force	Saitek	€ 24,-	9	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,80
Dual Action Gamepad	Logitech	€ 19,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Nicht vorhanden	1,91

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Force Feedback	Wertung
Top Gun Afterburner	Thrustmaster	€ 76,-	8 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Nein	Vorhanden	1,46
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 287,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Nicht vorhanden	1,68
Freedom 2.4 Cordless Joystick	Logitech	€ 49,-	9 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Ja	Nicht vorhanden	1,82
Cyborg Evo	Saitek	€ 27,-	12 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Nein	Nicht vorhanden	1,82
Black Widow	Speed Link	€ 40,-	8 + Schubregler	2 + Coolie-Hat	USB	Nein	Vibrationsfunktion	2,24

SOUNDSYSTEME

STEREO

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-3	Logitech	€ 79,-	2+1	40 Watt	
Top-Produkt:	Edel und stark: Das Logitech Z-3 klingt brillant und ziert jeden Schreibtisch. Das System lässt sich bequem über eine Kabelfernbedienung steuern.				1,99
I-Trigue L-3500	Creative	€ 112,-	2+1	48 Watt	2,00
T2900	Creative	€ 54,-	2+1	29 Watt	2,01
Home Arena TXR 335	Terratec	€ 44,-	2+1	35 Watt	2,20
X-220	Logitech	€ 37,-	2+1	32 Watt	2,24
XPS 2.100 Silver	Hercules	€ 57,-	2+1	60 Watt	2,25
P380	Creative	€ 37,-	2+1	29 Watt	2,43

Spar-Tipp

MEHRKANAL

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-680	Logitech	€ 324,-	5+1	450 Watt	1,36
Gigaworks S750	Creative	€ 399,-	7+1	700 Watt	1,56
Z-5300	Logitech	€ 164,-	5+1	280 Watt	1,75
Concept E	Teufel	€ 149,-	5+1	140 Watt	1,76
Inspire T7700	Creative	€ 114,-	7+1	92 Watt	1,89
Acoustic 5.1 Ampli. Sat.	Typhoon	€ 69,-	5+1	49,5 Watt	2,34
P580	Creative	€ 59,-	5+1	47 Watt	2,49
XPS 510 Classic	Hercules	€ 42,-	5+1	29,5 Watt	2,88

Spar-Tipp

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	Soundchip	Ausgänge	Wertung
SB Audigy 2 ZS Plat. Pro	Creative	€ 229,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,39
SB Audigy 2 ZS Platinum	Creative	€ 159,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,48
SB Audigy Player	Creative	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,54
Aureon 7.1 Universe	Terratec	€ 179,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	
Top-Produkt:	Der Nachfolger der DMX 6fire 24/96 verfügt über 24-Bit/192-kHz-Wandler und bietet dank 5,25-Zoll-Einschub alle Anschlüsse in hervorragender Qualität.				1,70
Fortissimo III	Hercules	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	1,96
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	2,32

Neueinsteiger

Die Rechner des Monats

Der AMD-PC



Komponente: Produktname	Preis
Prozessor: Athlon 64 3500+ (Sockel 939)	€ 349,-
Kühler: Zalman CNPS7000B-Cu	€ 49,-
Hauptplatine: MSI K8T Neo2-FIR	€ 119,-
RAM: Corsair TWINX1024-3200C2 (2x 512 MByte)	€ 319,-
Grafikkarte: Asus V9999GT/TD (Geforce 6800 GT)	€ 319,-
Soundkarte: Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 79,-
Festplatte: Hitachi Deskstar 7K250 (SATA/250 GByte)	€ 189,-
Netzteil: BeQuiet! BQT P4-400W-SW1,3	€ 79,-
Gehäuse: Intertech S-800	€ 90,-

Der Intel-PC



Komponente: Produktname	Preis
Prozessor: Pentium 4 540 (Sockel 775, 3,2 GHz)	€ 234,-
Kühler: boxed	
Hauptplatine: MSI 915P Neo2 Platinum	€ 159,-
RAM: Corsair XMS2 DIMM 1 GB DDR2-667	€ 419,-
Grafikkarte: Aopen 6600GT DV (Geforce 6600 GT)	€ 239,-
Soundkarte: Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 79,-
Festplatte: Hitachi Deskstar 7K250 (SATA/250 GByte)	€ 189,-
Netzteil: BeQuiet! BQT P4-400W-SW1,3	€ 79,-
Gehäuse: Lian Li PC-V1000	€ 249,-

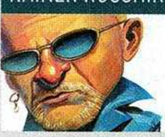
Der PC-Games-PC



Komponente: Produktname	Preis
Prozessor: AMD Athlon 64 3200+ (Newcastle)	€ 209,-
Kühler: Zalman CNPS7000B-Cu	€ 49,-
Hauptplatine: MSI K8T Neo-FSR (K8T800)	€ 95,-
RAM: Geil 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 273,-
Grafikkarte: Sapphire Radeon 9800 Pro, 128 MByte	€ 189,-
Soundkarte: Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 79,-
Festplatte: Hitachi Deskstar 7K250 (IDE/200 GByte)	€ 136,-
Netzteil: Chieftec HPC-300-202	€ 41,-
Gehäuse: Chenbro PC61166 (Gaming Bomb)	€ 39,-

Rossis Rumpelkammer

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Nun beginnt wieder die „besinnliche Jahreszeit“. Welcher Zeitpunkt wäre geeigneter, sich Gedanken über dieses Jahr zu machen? War 2004 für euch ein gutes Jahr?

Für mich gehört es zumindest nicht zu meinen besten. Immerhin bin ich davor bewahrt worden, mich eines Morgens zu wundern, warum ich einen weißen Kittel an- und eine Harfe in der Hand habe. Aber ich habe auch herausfinden müssen, dass Murphy ein Optimist war. Zum Glück waren es nur die kleinen Dinge, die mich an diesem Jahr geärgert haben. Ganz weit oben auf dieser Liste steht meine verzauberte Türklingel. Ich gehöre zu den Besitzern von Türklingeln, die ihren Aggregatszustand ändern und sich zeitweise unsichtbar machen können. Beim Pizzaservice und anderen erwünschten Besuchen verweilt sie stets in diesem Zustand, während sie bei Vertretern von Staubsaugern oder Lebensversicherungen, den Zeugen und anderen Störfaktoren der Großstadt stets einladend rot zu blinken pflegt und in überdimensionaler Größe an der Hauswand prangt. Und natürlich war der Sommer dieses Jahr ein echtes Ärgernis. An mein Motorrad habe ich inzwischen ein Periskop angebaut und meine Ringe passen mir wegen der Schwimmhäute nicht mehr.

E-MAIL & POST-ADRESSE
E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
COMPUTEC MEDIA AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Fehler des Monats

Hey Rainer,
in der letzten Ausgabe habe ich gar keine Zuschrift zum Fehler des Monats gefunden. Hast du vergessen, die Zuschrift zu drucken? Das solltest du umgehend nachholen!

Grüße von Josch

Ich vertrau dir jetzt mal ein Geheimnis an! Der „Fehler des Monats“ war ursprünglich ein Gag von mir, der sich aber dank tatkräftiger Unterstützung meiner Leser verselbstständigt hat. Ich bin daran bestimmt nicht ohne Mitschuld, weil ich eure Gier weckte, indem ich Plunder von meinem Schreibtisch verteilt habe. Inzwischen finde ich es aber ausgesprochen einschläfernd, dass neun von zehn Zuschriften sich nur damit beschäftigen, die PC Games akribisch auseinander zu pflücken, um eine Kleinigkeit abzugreifen. Zumal leidet unsere kleine „Diskussionsrunde“ auf diesen Seiten darunter. Aus diesem Grunde erkläre ich ab sofort den „Fehler des Monats“ für verstorben. Er hat lange genug unter uns geweilt – Friede seiner Asche. Wer dennoch Zeugs aus meinen Schubladen haben will, bekommt ja unter dem Stichwort „Das intime Quiz“ nach wie vor jeden Monat Gelegenheit für einen gepflegten Abgriff. Und wie wäre es denn zusätzlich noch mit dem „Leserbrief des Monats“? Die Zuschrift, die mich am meisten amüsiert, interessiert, irritiert oder malträtiert hat, bekommt einen Sonderpreis. Es würde sich dann auch anbieten, am Ende des Jahres einen „Leserbrief des Jahres“ zu küren, der dann mit einem ganz besonderen Ehrenpreis geär... äh ... gewürdigt wird. Gute Idee? Ich erkläre die Abstimmung für eröffnet.

Wort zum Sonntag

Hallo Rainer,
*ich habe 'ne tolle Idee, was du beim Wort zum Sonntag schreiben kannst. Wie wär's, wenn du mal das leidige Thema „lange Haare oder kurze Haare?“ ansprichst. Ich persönlich trage lang (immerhin 30 cm) und kann Leute nicht leiden, die sich jeden Morgen Gel in die Haare kippen, um „cool“ zu wirken. Ach, Rossi, was ist eigentlich aus deinen Haaren geworden? Die waren doch auch mal lang (siehe **MAG!**-Kultvideo).*

Hochachtungsvoll, Alex

Ich denke nicht, dass Haarlängen ein abendfüllendes Thema wären und mir persönlich ist es auch gänzlich egal, mit welcher Art Frisur andere Menschen die Umwelt erschrecken. Das unsägliche Video in dem Spiel **MAG!** (Ich war jung, ich brauchte das Geld!) ist Äonen her. Damals hatte ich tatsächlich noch lange Haare und meine Frisur sah aus wie etwas, das man sonst auch über einem Pferdearsch findet. Ich bin wirklich nicht stolz darauf und es ist mir peinlich, daran erinnert zu werden. Seit einigen Jahren trage ich eine pflegeleichte, modische Kurzhaarfrisur, deren einziger Nachteil darin besteht, dass man unverhältnismäßig viel von meinem Gesicht sieht und es bös im Nacken zieht. An Zweiteres gewöhnt man sich schnell.

Der Rohling

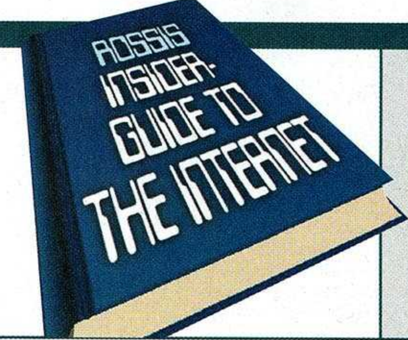
Hi Red,
könnt ihr mir sagen, wie ich Filme, welche ich über das Internet heruntergeladen habe, auf zwei CD-Rohlinge brennen kann? Wäre sehr nett!

Liebe Grüße: Adrian

Die meisten Filme, die man kostenlos und legal im Internet bekommt, passen problemlos auf eine CD. Selbstverständlich kannst du sie auch auf zwei oder mehr Rohlinge brennen. Solltest du aber (was ich Schelm jetzt fast vermute) wissen wollen, wie du einen gerippten Spielfilm aktuelleren Datums, wie man sie angeblich ja auch im Internet finden können soll, auf zwei Video-CDs verteilen kannst, empfehle ich dir die Seite www.bka.de. Dorthin kannst du dich zwecks diesbezüglicher Hilfestellung wenden. Man bietet dort übrigens auch Wochenend- und sogar längere Seminare speziell für so launige Kerlchen wie dich an!

Beschwerde

Hallo PC Games!
Also, ich muss eure Arbeit erst einmal ganz dick loben. Kaufe mir die PC Games jetzt schon seit fünf Jahren Monat für Monat. Ist ein-





http://www.seedysanchez.co.uk/mariachi
Hier könnt ihr endlich einer Mariachi-Band den Text vorgeben – na ja, zumindest in groben Zügen.



http://www.creasharing.de
Filesharing ist out, Creasharing ist in. Eine ausgesprochen interessante Seite! Einfach mal vorbeischauen.



http://www.lacklecker.de
Leute, deren Passion es ist, am Lack von Autos zu lecken? Ein neuer Trend oder nur einfach „einen an der Waffel“?

Das Wort zum Sonntag

Zur Einleitung dieser Seiten gibt es regelmäßig meine Ansichten zu Gott und der Welt. Welches Thema würdet ihr euch an dieser Stelle wünschen? Mehr oder weniger ernst gemeinte Vorschläge an meine E-Mail-Adresse.

*fach das beste Spiele-Magazin. Jetzt will ich aber dennoch die Zeitschrift wechseln. Warum? Ich habe in eurem Heft eine Werbung des Versandhauses ***** gesehen und hab mir dort etwas bestellt. Habe mir natürlich gedacht, ihr als seriöses Magazin überprüft die Versandhäuser, für die ihr Werbung macht. Dem ist anscheinend nicht so. Habe vor drei Wochen was bestellt und 700 Euro überwiesen und davon noch nichts gesehen und auch die Firma weiß nicht, wo das Geld ist. Abgespeist wird man mit vorgefertigten Mails, die sich nicht auf die Mail beziehen. Und der Service ist so unfreundlich, wie ich es noch nie erlebt habe. Für mich seid ihr somit als seriöse Zeitschrift gestorben.*

Lasse Röttner

Leider sind weder wir noch andere Zeitschriften, Fernsehsender und alle anderen, die Werbung veröffentlichen, in der Lage, die Seriosität der Anzeigenpartner zu kontrollieren. Wir können nicht jedem Einzelnen die Verantwortung abnehmen. In deinem Fall haben wir auch eindeutig zu wenige Kenntnisse der Details. Allerdings teilen uns sehr oft unsere Leser ihre Erfahrungen mit verschiedenen Firmen mit und ich kann dir versichern, dass zu dem von dir genannten Versandhaus bisher keine weiteren Beschwerden kamen. Sollte sich so etwas häufen und wir berechtigte Zweifel an der Seriosität eines Anzeigenkunden haben, werden wir selbstverständlich auf eine weitere Zusammenarbeit verzichten, was auch schon geschehen ist.

Anfrage

Hallo,

könnt ihr mir bitte immer Bescheid sagen, wenn neue Spiele am Markt sind?

Danke: Hackl Florian

Klar, im Prinzip gern. Aber leider habe ich die Frage nicht ganz verstanden, was vielleicht in Koffeinmangel oder meiner fortgeschrittenen Vergreisung begründet sein mag. Eigentlich dachte ich ja, dass wir dich und viele andere automatisch jeden Monat über neue Spiele informieren, indem wir diese unnachahmliche Zeitschrift herausgeben, die du jetzt eben in Händen hältst. Wenn du es gerne ein wenig individueller hättest, kannst du auch auf pcgames.de kostenlos unseren Newsletter abonnieren, der dich zusätzlich mit Infos versorgt. Oder soll ich das jetzt so verstehen, dass du es gerne hättest, wenn wir bei Erscheinen eines neuen Spieles unseren Praktikanten in ein Auto setzen, er dann kurz bei dir vorbeischaut und dir alle Neuigkeiten bei einer Tasse Zichorienkaffee unterbreitet? Ich hoffe, dass du nicht auf persönliche Berichterstattung seitens unserer Chefredaktion bestehst.

Homepage des Monats

http://www.forum-kreuzritter.de.vu

Ihr habt eine ganz tolle Homepage, die leider kein Mensch kennt? Hier stellen wir monatlich eine Homepage unserer Leser vor. Um hier zu erscheinen, genügt eine kurze E-Mail an mich. Nick Friedrich macht die HP einer Gruppe von Leuten aus ganz Deutschland, die Interesse an PC- und Pen&Paper-Rollenspielen haben. Für Rollenspieler lohnt sich der Besuch.



Das intime Quiz



An dieser Stelle findet ihr jeden Monat das intime Quiz. Die richtige Antwort per E-Mail, Postkarte oder Brieftaube an mich. Zu gewinnen gibt es eine Rarität aus den Untiefen meiner Schubladen.

Die Frage des Monats (diesmal geht es ausnahmsweise um mich) lautet:
Wo wurde Rainer Rosshirt großgezogen?

a) In Franken
b) In Bayern
c) In einem unbekanntem Land, vor gar nicht allzu langer Zeit
d) In einem Rudel Wölfe

Im Vormonat war die richtige Antwort „c" (doch, wirklich von einer Bazooka!) und „Rolf Krisel" ist um eine Erfahrung und den Inhalt eines Päckchens von mir reicher.

PC-Games-Leser des Monats

René Weinert
hat im Anzeigenblatt seines örtlichen Elektronikmarktes ein ganz besonderes Schnäppchen gefunden. Da sieht die Konkurrenz wirklich alt aus, die ihre PCs noch mit lausig kleinen Festplättchen ausrüstet. Schnell zugreifen, ehe die es sich anders überlegen!



Angeber

Hallo Rainer!

Kannst du mir einen Gefallen tun? Bitte, bitte erwähnt meinen Namen mal ganz kurz in der PC Games. Ich hab schon Artikel an so viele Zeitungen geschrieben und immer wurde ich ignoriert! Bitte lasst mich nicht so enden. Ihr braucht ja nicht die ganze Mail abzudrucken. Nur irgendwo in einer Ecke meinen Namen. Bitte!

Ich halte die Idee zwar für ein klitzekleines bisschen bescheuert, habe aber ein viel zu weiches Herz. Damit du wieder ruhig schlafen kannst, habe ich dafür Sorge getragen, dass dein Name in der PC Games abgedruckt wurde. Viel Spaß beim Suchen!

Verliebt

Hallo PC Games!

Euretwegen bin ich wieder verliebt. Der Artikel zu ***GTA San Andreas*** *ist echt der Hammer. Auch die Bilder bringen viel vom Flair des Spiels rüber (nur die überdimensional groß abgedruckten Spielcharaktere sind leider „Artikelstrecker" geworden). Ich hoffe, ihr bringt in Zukunft noch mehr über* ***San Andreas****. Danke schon mal!*

Niki

Vielen Dank für die netten Zeilen, auch im Namen von Thomas, den es natürlich ganz besonders freut, dass du bemerkt hast, wie viel Mühe er sich damit gegeben hat. Etwas irritiert hat mich allerdings dein erster Satz. Wie meinst du das jetzt? In Bezug auf Thomas? Da war leider eine andere schneller – der ist vergeben. In Bezug auf die PC Games? Sehr schmeichelhaft, danke. Wir sind genügsam. Als Liebesbeweis reicht uns schon eine ausgefüllte Abobestellung.

Pornographie

Hallo PC Games!

Ich habe eure Zeitschrift schon einige Male gekauft, werde es aber wahrscheinlich nicht wieder tun. Den Grund will ich euch gerne erklären. Da wollt ihr eine seriöse Zeitschrift sein und verkauft euer Heft ja schließlich auch an Kinder und Jugendliche. Dann finde ich es aber eine bodenlose Unverschämtheit von euch, dass ihr, nur um eure Auflage zu steigern, pornographische Abbildungen wie im Heft 11/04 auf Seite 35 zeigt. Ich erwarte (!), dass ihr euch dafür entschuldigt und dass ihr zukünftig auf solche Bilder verzichtet! So etwas gehört in die – von RR entfernt –, nicht in eine Computerzeitschrift!

Jürgen Haller

Ich will Ihnen keinesfalls zu nahe treten, doch wenn Sie das Mädel in der rechten Ecke für Pornographie halten, könnten Sie unter Umständen ein Problem haben. Nein, kein Problem, das man behandeln könnte/sollte, sondern eher, dass die ganze Welt für Sie voller Pornographie ist. Ich habe in Werbespots für Seife schon weit Dramatischeres gesehen und selbst die Teletubbies tragen Geschlechtsteile auf ihren Köpfen herum. Ob einem jetzt dieses Bild gefällt, ist eine andere Frage. Leider werden wir es kaum jedem recht machen können. Sie werfen uns jedenfalls pornographische Darstellung vor, die ich beim besten Willen auf besagter Seite nicht erkennen kann. Aber da auch ich nicht unfehlbar bin, habe ich es vielleicht schlicht übersehen und Sie möchten mir noch mitteilen, was Sie da genau meinen? Der junge Herr im unteren, mittleren Bild? Nein, der schnuppert nicht an seiner Hand, der raucht. Der darf das auch, weil er ja einer der Bösen ist. Unteres, rechtes Bild? Nein, da sitzt nur ein Einziger, ganz alleine auf dem Rücksitz. Hab ich etwas im Text übersehen?

Frauenfragen

Hey Rossi!

Ich bin schon seit Jahren treue Leserin deiner Rumpelkammer. Dabei ist mir aufgefallen, dass du nie Fragen von weiblichen Leserinnen beantwortest. Hast du eine natürliche Abneigung gegen das weibliche Geschlecht oder gibt es einfach keine Frauen, die dir schreiben?

MfG: Juliane

Ich habe keine natürliche (und auch keine unnatürliche) Abneigung gegen euch und unterschlage keinen eurer Briefe. Es scheint euch zwar offensichtlich zu geben, bisweilen finde ich sogar Beweise für eure Existenz. Wo ihr euch aber aufhaltet, wie ihr ausseht und was ihr denkt, muss von mir noch erforscht werden. An dieser Stelle bitte die Melodie von **Akte X** pfeifen.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?



UNERKANNT DURCHS AUENLAND Unangemeldeten Besuch bekam Electronic-Arts-Manager Pete Larsen von Schlacht-um-Mittelerde-Ringgeistern.

Dass Fernsehgeräte und Radios angemeldet werden müssen, hat sich mittlerweile auch in Mittelerde herumgesprochen – meint PC-Games-Leser Norman Buck. Wir garantieren: Den großen Belohnungs-Spielekarton bringt demnächst der Paketdienst, nicht Saurons Personal. Auch in diesem Monat freut sich die Redaktion auf originelle Schnappschuss-Sprüche – wir hoffen auf eine ähnliche Rekordbeteiligung wie im Vormonat.

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 14. November 2004. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



GIMME FIVE Clanleader Lord Vader und seine Jungs haben eben ein Capture the Ewok-Match für sich entschieden. Oder wie lautet Ihr Vorschlag?

Fragen an die Redaktion

Monat für Monat erreichen uns Tausende von Leserbriefen und E-Mails. Wir freuen uns auf Ihre Meinung zu Artikeln und Testergebnissen, auf Anregungen und Kritik.

1. San Andreas Multiplayer

*Als treuer Fan der **GTA**-Serie kenne ich mittlerweile alle Teile in- und auswendig. Besonders **GTA Vice City** hat mich locker 200 Stunden beschäftigt. Dabei ist mir eingefallen, das Teil 1 und 2 damals einen Multiplayer-Part hatten, Teil 3 und **Vice City** dagegen nicht. Mich würde doch sehr interessieren, wie das mit **San Andreas** aussieht. Gibt es da einen Multiplayer-Part oder nicht? Gerade **GTA** würde doch so viele Möglichkeiten bieten: Checkpoint-Rennen und Verfolgungsjagden mit Booten, Flugzeugen, Autos, wer schafft es am schnellsten von Punkt A nach Punkt B, wer erledigt einen Auftrag schneller, Deathmatch und vieles mehr. Sogar Capture the Flag wäre denkbar. Was genau ist in dieser Hinsicht geplant?*

Sven Anders

THOMAS WEISS: Offizieller Kommentar zur PC-Version: kein Kommentar. Aber: Nach aktuellem Stand der Dinge gehen wir davon aus, dass **San Andreas** keinen Mehrspieler-Modus enthält. Der Grund liegt schlichtweg in der gigantischen Größe der Spielwelt, die fast schon an Online-Rollenspiele erinnert. Da Hersteller Rockstar **GTA San Andreas** primär für PlayStation 2 entwickelt und – mit entsprechenden technischen Verbesserungen – für PC umsetzt, hätte ein solcher Modus von vornherein bei der Entwicklung berücksichtigt werden müssen. Allerdings geben wir Ihnen Recht, dass die beschriebenen Ideen enormen Reiz hätten. Wer weiß, vielleicht arbeitet man bei Rockstar bereits an **Grand Theft Auto Online** …

2. Deutsche Spiele zu kompliziert?

*Bob Bates ist ein verbitterter alter Mann, der seit Jahren kein Spiel mehr veröffentlicht hat und jetzt kluge Ratschläge erteilt. Ja, vielleicht ist **Anno 1503** umständlich. Ja, vielleicht ist das auch der Grund für das kolossale Scheitern in den USA. Auf **Far Cry (dt.)** trifft das jedenfalls nicht zu. Spieldesign ist keine Frage der Herkunft, sondern eine Frage von Talent, Erfahrung und Qualitätssicherung.*

Peter

*Ich spiele vor allem komplexe Wirtschaftssimulationen wie **Anno 1503**, **Die Gilde**, **Port Royale** oder **Fußballmanager**, die meine Kumpels nicht einmal mit der Kneifzange anfassen würden. Die schauen mir über die Schulter und fassen sich an den Kopf. Erst mit der Zeit gewöhnt man sich an die Steuerung, viele Dinge muss man in der Anleitung nachschlagen. Hier können sich die Deutschen sicher noch eine Scheibe von Blizzard abschneiden.*

Martin Weber

3. Echte Klassiker

*Heute habe ich die neue Ausgabe der PC Games erhalten und war wie immer total begeistert. Vor allem möchte ich euch für den Artikel über DOS-Spiele unter Windows danken, da ich erst letzte Woche vergeblich versucht habe, **Monkey Island 2** und **Z** zu starten und schon frustriert aufgegeben hatte. Dank eures Tipps mit der Dosbox komme ich jetzt doch noch in den Genuss dieser Klassiker.*

Dominik Nuszpl

4. FIFA oder PES?

*Soll ich mir **FIFA 2005** kaufen oder **Pro Evolution Soccer 3** oder **4**? Ich habe allerdings noch nie **Pro Evolution Soccer 3** oder **4** gespielt, daher weiß ich nicht, wie viel schwerer die Steuerung dort ist. Bei **FIFA** kenne ich die Steuerung ja schon. Das Spiel sollte so realistisch wie möglich sein!*

Alex

CHRISTIAN SAUERTEIG: Ihnen sind Unmengen an Originaldaten und eine absolute Sahneoptik am wichtigsten? Dann greifen Sie auf jeden Fall zu **FIFA 2005**. Falls Sie allerdings Wert auf das perfekte und realistischste Spielerlebnis mit variantenreichen Spielzügen, einer authentischen Ballphysik und intelligenteren Mit- und Gegenspielern legen, führt für Sie kein Weg an **Pro Evolution Soccer 3** beziehungsweise **4** vorbei.

5. Von Amts wegen richtig

Ausgerechnet die Zeitung mit den großen Buchstaben ist zur alten Rechtschreibung zurückgekehrt. Mich würde mal interessieren, wie PC Games das künftig handhabt.

Markus Lehmann

PETRA FRÖHLICH: Verlag und Redaktion geben den geltenden (neuen) Regeln den Vorzug. Unter anderem deshalb, weil die überwältigende Mehrheit unserer Leser seit Jahren mit der neuen Rechtschreibung in Schule, Uni und Beruf arbeitet und sich mittlerweile daran gewöhnt hat. Eine Rückkehr zur alten Schreibweise wäre daher aus unserer Sicht ein Rückschritt.

So erreichen Sie uns:

Bitte schreiben Sie an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games,
Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Oder per E-Mail an: **chefredaktion@pcgames.de**



COUNTDOWN Für PC-Besitzer heißt es ab 2005: Willkommen in San Andreas!

LEGENDENBILDUNG PC Games zeigt, wie man DOS-Klassiker wiederbelebt.

Exklusive Geheimtipps zum Schlagerspiel!

PC Games – Wissen, was gespielt wird
MANAGER GUIDE

IHR WEG IN DIE CHAMPION'S LEAGUE:
- Professionelle Transfers
- Effektives Training
- Optimale Aufstellung
- Kerngesunde Finanzen
- Top-fitte Spieler
- Volle Tribünen
- International erfolgreich

Exklusiv als Prämie für ein Miniabo!

EA SPORTS
FUSSBALL MANAGER 2005

So werden Sie zum Profi-Manager!

Holen Sie sich jetzt den großen **PC-Games-Manager-Guide** zu EA Sports Fußballmanager 2005 plus 3 Ausgaben PC Games für **nur € 9,90** im Miniabo.

Wer will nicht einmal seinen eigenen Fußballklub managen? Wie im echten Leben ist das auch beim neuen **Fußballmanager 2005** von EA Sports nicht ganz einfach. Echte Manager wären froh, wenn ihnen jemand die perfekten Strategien, die entscheidenden Tipps und die geheimen Kniffe der Zunft verraten würde. Wir tun genau das mit dem brandneuen PC-Games-Manager-Guide. Die Entwickler haben für uns alle Geheimnisse des **Fußballmanagers** gelüftet und verraten exklusive Tipps und Taktiken für alle Hobby-Manager. Neben allen Spieler- und Mannschaftswerten erwarten Sie detaillierte Transferstrategien, Tipps zum Stadionbau, die große Schule des perfekten Trainings und vieles mehr.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

- ❐ **Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games DVD + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!**
- ❐ **Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games CD-ROM + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

PC-Games-Manager-Guide (Art.-Nr. 002576)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

- ❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

PG MI 10

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

Mitmachen und gewinnen per SMS!

Ist denn heut' schon Weihnachten?

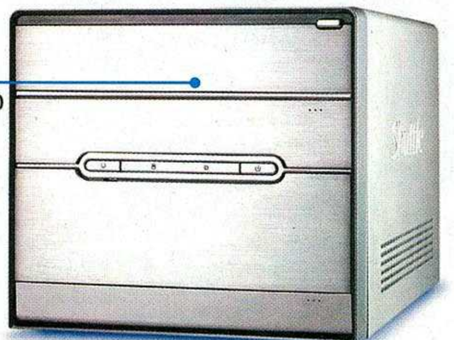
Vier Top-Anbieter verlosen exquisites Zubehör im Wert von über 2.400 Euro!

Shuttle

2x SN95G5

WERT: je 369,- EURO

Mini-PC-Spezialist Shuttle verlost in diesem Monat das brandneue Athlon-64-System SN95G5. Der Bonsai für die Sockel-939-Variante im schwarzen Aluminium-Gewand arbeitet dank Silent-X-Kühlung flüsterleise.



Seagate

3x Barracuda 200 GByte

WERT: je 159,- EURO

Seagate verlost drei Festplatten der neuen Retail-Serie „Store It“. Die IDE-Laufwerke mit 200 GByte Kapazität drehen ihre Speicherscheiben mit 7.200 Umdrehungen pro Minute und verfügen über 8 MByte Cache.

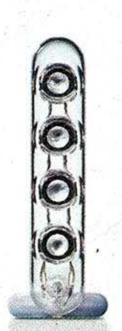


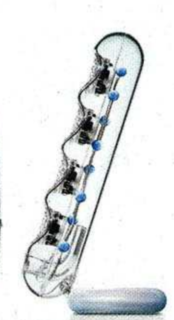
Harman Kardon

3x Sound Sticks II

WERT: je 169,- EURO

Hi-Fi-Spezialist Harman Kardon verlost parallel zum Test auf Seite 214 drei Sound-Sticks-Pakete. Das komplett transparente 2.1-System ist genau das Richtige für den wohlklingenden, designorientierten Arbeitsplatz.





Saitek

1x X52 Flight Stick

WERT: 129,99 EURO

5x Cyborg Evo Wireless

WERT: je 59,99 EURO

5x P3000 Wireless Game Pad

WERT: je 49,99 EURO

5x Hi-Speed USB 2.0 Hub

WERT: je 14,99 EURO

Saitek lädt zum Spielen ein und verlost frische Gamecontroller. Darunter der brandneue X52 Flightstick, der kabellose Joystick Cyborg Evo Wireless und das Funk-Gamepad P3000 mit 2,4-GHz-Technologie. Zudem spendiert der Hersteller den aktiven USB-2.0-Hub im Ufo-Design.

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage:
Wie heißt das Download-Portal von Valve (Half-Life 2)?

a. Steam b. Gordon.net c. New-L

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „Weihnachten“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Per Website: www.pcgames.de

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt PCG 1 x an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt automatisch an der Verlosung teil.* Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12

Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(Sfr 0,70/SMS)**

Abstimmen für Most Wanted und Leser-Charts

Wählen Sie Ihren Favoriten in die Most-Wanted- oder Leser-Charts: Schicken Sie uns eine Kurzmitteilung (SMS) mit dem Namen des Spiels, das Sie derzeit am liebsten spielen oder auf das Sie sich am meisten freuen.



PC Games Leser-Charts (Seite 26)

PCG 2 SPIELENAME
Beispiel: PCG 2 Doom 3



PC Games Most Wanted (Seite 24)

PCG 3 SPIELENAME
Beispiel: PCG 3 STALKER

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 30. November 2004.


COMPUTEC MEDIA
Die besten Spiele 2004 im Überblick!
SPIELE EINKAUFSFÜHRER 2004
WISSEN, WO'S LANGGEHT IM SPIELE-DSCHUNGEL:
• SATTE 200 SEITEN
• 10 VOLLVERSIONEN AUF DVD
• TIPPS & TRICKS-KOMPENDIUM: 1.000 SEITEN PDF
• JETZT AM KIOSK FÜR NUR € 7,99
Exklusiv auch als Prämie im PC-Games- Miniabo unter http://abo.pcgames.de
PC Games
SONDERHEFT
SPIELE EINKAUFSFÜHRER 2004
10 KOMPLETTE SPIELE AUF DVD
PLUS über 10.000 Tipps & Tricks
PLUS Die besten SPIELE 2004
HARDWARE-RATGEBER
Welches Zubehör den Spielspaß optimiert
DA LACHT DER GELDBEUTEL
Die lukrativsten Schnäppchen
WEIHNACHTS-EINKAUFSTIPPS
Kommende Hits und schicke Sondereditionen

Im nächsten Heft

TEST

Need for Speed Underground 2

Adrenalin pur: Mit Vollgas heizen wir durch Glitzermetropolen, gegen die das nächtliche Las Vegas wie ein Laternenumzug wirkt. Ob unser Puls genauso ausschlägt wie die Tachonadel, zeigt der große PC-Games-Test – inklusive Tuning-Tipps!





TEST

Pünktlich zu Weihnachten: **Die Siedler 5**, **The Fall**, **Medal of Honor: Pacific Assault** und viele mehr!



TIPPS

Dank detaillierter Übersichtskarten sind Sie bestens gerüstet für die Schlachten um Mittelerde!



AUF CD UND DVD

Das Beste zum Schluss: Wir rechnen unter anderem mit Top-Demos zu **Half-Life 2** und **Die Siedler 5**.



HARDWARE

Half-Life 2 total: Tipps für ruckelfreien Spielspaß. Plus: Ideen zum Schenken und Schenkenlassen.



Die PC Games 01/05 erscheint am 24. November!
Vorab-Infos ab 20. November auf www.pcgames.de

Impressum

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth

Telefon: 0911-2872-100 | **Telefax:** 0911-2872-200

Chefredaktion: chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft: leserbriefe@pcgames.de
Briefe an Rainer Rosshirt: rossi@pcgames.de
Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check: testcenter@pcgames.de
Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.: hilfe@pcgames.de

Chefredaktion (V. i. S. d. P.): Petra Fröhlich, Christoph Holowaty
Leitender Redakteur: Dirk Gooding
Redaktion: Benjamin Bezold, Christian Sauerteig, Thomas Weiß
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Alexander Frank, Matthias Grimm, Björn Schick, Justin Stolzenberg
CD, DVD, Video: Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer
Tipps & Tricks: Ansgar Steidle, Stefan Weiß
Hardware: Frank Mischkowski, Daniel Möllendorf

Textchefin: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose
Lektorat: Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Marco Leibetseder, Alfonso Costanza
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

www.pcgames.de
Redaktion: Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

PC Games Abo-Service
Sie möchten PC Games im Abo beziehen?
Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?
Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?
Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?
Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?
Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?

Online: http://abo.pcgames.de | **E-Mail:** computec.abo@pvz.de
Postadresse:
Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch: 0451-4906-700 | Per Fax: 0451-4906-770

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20 | (Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20 | (Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40 | (Ausland € 117,60)

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:
E-Mail: computec@leserservice.at | Postadresse: Leserservice GmbH | St. Leonharder Str. 10 | A-5081 Anif
Telefonisch: 06246-882-882 | Per Fax: 06246-882-5277

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20 | PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus € 116,40

CD/DVD
Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD: dvd@pcgames.de

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
occadmin@computec.de
Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de
Ansprechpartner der Online-Redaktion: news@pcgames.de

COMPUTEC MEDIA AG
Vorstand: Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Anzeigenkontakt
CMS MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341 | Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne: Telefon: +49-911-2872-144
wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen: Telefon: +49-30-88918855
peter.nordhausen@computec.de

Thorsten Szameitat: Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de

Sven Wedig, Celebration Media: Telefon: +49-30-8595464-1
sven.wedig@computec.de

Anzeigendisposition: Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: Telefon: +49-911-2872-261
ISDN Mac: Telefon: +49-911-2872-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 17 vom 01.10.2003

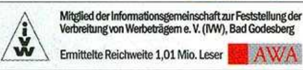
Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne, Peter Nordhausen

Verlag: Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb
Druck: heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games: Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:
PC Games Magazin: ISSN 0946-6304 | VKZ B83361
PC Games CD/DVD: ISSN 0947-7810 | VKZ B12782
PC Games Plus: ISSN 1432-248x | VKZ B41783

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:





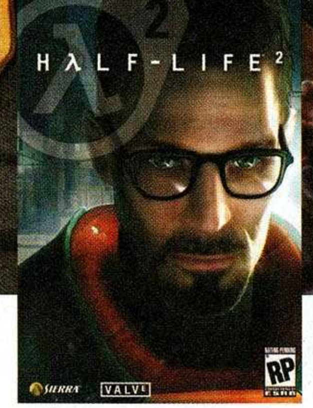
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Ermittelte Reichweite 1,01 Mio. Leser



Angriff der Prämien-Hits

Schnell entscheiden und zugreifen! Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games wirbt, kann unter diesen **drei genialen Prämien** sein **kostenloses Dankeschön** wählen.



Half-Life 2
Sie wollen wirklich noch etwas über dieses Spiel und den wohl bekanntesten Brillenträger hören? **Half-Life 2** ist der Shooter, der den Benchmark für das gesamte Genre setzt. Hier paart sich technische Brillanz dank herausragender Grafik und ultra-realistischer Spielphysik mit Spielspaß pur. Erscheinungsdatum: Dezember 2004. Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig*.
Prämien-Nr.: 002396



Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde
Ein Echtzeit-Strategie-Epos der Superlative. Begleiten Sie Aragorn, Frodo, Sam, Gandalf und Gimli auf ihrer gefährlichen Reise durch Mittelerde, besuchen Sie berühmt-berüchtigte Schauplätze wie Helms Klamm und Minas Tirith und seien Sie dabei, wenn die riesigen Ents auf Hunderte von Orks treffen. Erscheinungsdatum: Dezember 2004.
Prämien-Nr.: 002545



Need for Speed Underground 2
Der Nachfolger des 2003 meistverkauften Rennspiels und aktueller Blockbuster der legendären Need for Speed-Serie, entführt den Spieler auf über 200 Kilometern frei befahrbaren Straßen wieder in die aufregende und rasante Welt der Tuner-Szene. Brandneue Modi gesellen sich zu Rundkurs-, Drift- und Drag-Events und bieten noch mehr Abwechslung. Erscheinungsdatum: 18.11.2004.
Prämien-Nr.: 002575

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

- ☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit DVD.
  (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
  (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
  (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 208,80/24 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 235,20/24 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:
Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämien-Nr.

* bei Half Life 2: Ausweiskopie zum Nachweis der Volljährigkeit des Prämienempfängers erforderlich

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

PG 24 08

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth



Dezember 1994

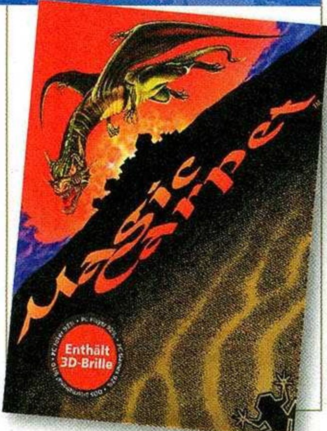
Kurioses am Rande

Im Vorweihnachtsgeschäft kristallisiert sich ein Senkrechtstarter unter den Speichersystemen heraus: die CD-ROM. Immer mehr Hersteller setzen bei ihren Titeln auf die CD. In absehbarer Zukunft sollen 99 Prozent aller Titel auf Silberscheiben gepresst werden. Dementsprechend heben wir zur Ausgabe 12/94 unsere Aufteilung von Spielen in „Diskette" und „CD-ROM" auf – von diesem Zeitpunkt an sind Disketten-Spiele zunehmend die Ausnahme und PC-Spieler kommen in den Genuss höher aufgelöster Grafik.

Test des Monats

Für die Überraschung des Monats sorgt Bullfrog. Die Macher des ersten wirklichen Kult-Spiels, **Populous**, haben es nach einer langen Strecke von „nur" guten bis sehr guten Spielen geschafft, wieder einen Superhit zu programmieren. Bei **Magic Carpet** stimmt alles: wegweisende Grafikroutinen, ein guter Schuss Action, ein bisschen Strategie und – was das Wichtigste ist – sehr viel Langzeitmotivation und Spielspaß. **Magic Carpet** ist außerdem das erste Spiel, das den Geschwindigkeitsvorteil des neuen Pentium-Prozessors voll auskostet. Aber auch Besitzer eines 486ers können den Ritt auf dem fliegenden Teppich weitestgehend ruckelfrei genießen. Natürlich düsen Sie in **Magic Carpet** nicht bloß über Fantasy-Landschaften: Ihnen wollen auch ständig irgendwelche bösen Monster an die Wäsche, die Sie mit faszinierenden Zaubersprüchen in die ewigen Jagdgründe schicken.





Was wurde eigentlich aus ... Accolade?

Accolades erstes Werk, die Baseballsimulation **Hardball**, widmete sich 1985 dem amerikanischen Volkssport. Hierzulande wurde die Spieleschmiede vor allem durch die Rennspielserie **Test Drive** und **Jack Nicklaus' Championship Golf** bekannt. Beide zeichneten sich durch eine – für damalige Verhältnisse – enorm realistische Grafik aus. Obwohl Accolade auf Sporttitel spezialisiert war, entwickelte man auch einige gute Actiontitel. In **Gunboat** bedienten Sie beispielsweise das MG eines US-Patrouillenbootes während des Vietnamkriegs und in **Star Control 1** und **2** steuerten Sie ein Raumschiff durch die unendlichen Weiten des Weltalls. 1999 wurde Accolade von Infogrames (heute Atari) aufgekauft. Im selben Jahr erschien mit **Slave Zero** der letzte Accolade-Titel.





Kultspiel: Legend of Kyrandia 3

Pünktlich zu Weihnachten beschert uns Westwood den dritten Teil der **Kyrandia**-Serie. Nach dem edelmütigen Brandon und der selbstbewussten Emanze Zanthia erhält in Legend of **Kyrandia 3: Malcolm's Revenge** endlich der heimtückische Hofnarr Malcolm seinen großen Auftritt. Sowohl spielerisch als auch technisch braucht sich **Kyrandia 3** vor der Adventure-Konkurrenz, insbesondere vor **Monkey Island 2**, nicht zu verstecken. Ganz im Gegenteil: Dank der 3D-Studio-Animationen wird die Grafik-Messlatte für das Genre ein ganzes Stück höher gelegt. Lediglich ein paar Schwächen im Puzzledesign fallen uns im Test negativ auf. Gesamtwertung: satte 90 Punkte.



Hardwaretrends

Die neue Steckkarte 3DO-Blaster von Creative Labs verwandelt den PC in eine Konsole, auf der sich Spiele und Video-CDs abspielen lassen. Durch Einsatz des vollständigen 3DO-Chipsatzes wird eine totale Kompatibilität zur Konsole erreicht: Unter Windows laufen in einem frei skalierbaren Fenster selbst so ultraschnelle 3DO-Spiele wie **Crash 'n' Burn**, **Total Eclipse** und **Super Wing Commander** mit voller Geschwindigkeit. Ein innovatives Produkt zu einem stolzen Preis von rund 900 Mark.

Die Top-5-Tests

1. **INFERNO** | Digital Image Design
   Spannender Weltraum-Shooter im Stil von **Wing Commander**
2. **MASTER OF MAGIC** | Microprose
   Der Nachfolger von **Master of Orion** kombiniert klassische Echtzeitstrategie mit Rollenspiel-Elementen.
3. **TRANSPORT TYCOON** | Microprose
   Einsteigerfreundliche Wirtschaftssimulation mit enormer Spieltiefe
4. **OLDTIMER** | Max Design
   Originell: Machen Sie als Manager eines Automobilkonzerns Kohle!
5. **LODERUNNER** | Sierra
   Fantastische Neuauflage eines zwölf Jahre alten Spieleklassikers

Interview: Al Lowe

Seit 1982 entwickelt der ehemalige Musiklehrer Al Lowe Computerspiele. Zu seinen bekanntesten Werken zählen neben der **Leisure Suit Larry**-Serie **King's Quest 3** und **4** sowie **Police Quest**. In einem Interview verriet uns Al unter anderem, dass die Larry-Figur auf einem ehemaligen Sierra-Mitarbeiter basiert.





AN DIE KASSE In The Fall gibt es kein Geld. Alle Waren erwerben Sie über Tauschhandel.



GERETTET Wir haben Sarah, eine entführte Frau, aus den Klauen der Banditen befreit.

90. Manche NPCs erinnern sich noch an die Zeiten vor der Katastrophe. Der Präsident der neuen Regierung – das so genannte Government of the New Order – war früher beispielsweise ein Versicherungsvertreter. Ihr Alter Ego kann sich dagegen lediglich bruchstückhaft an seine Kindheit erinnern.

Die Kämpfe

91. The Fall bietet mehrere Waffen-Kategorien an. Zur Auswahl stehen leichte und schwere Ballermänner wie Pistolen oder Uzis, Scharfschützengewehre, Wurfwaffen wie explosive Granaten und schließlich Nahkampfwaffen wie Messer oder Baseballschläger.

92. Das Arsenal beinhaltet neben den aus anderen Spielen bekannten Waffen wie AK-47 oder M-16 auch futuristische Geräte, die allerdings keine Über-Fähigkeiten bieten. So soll das Spiel glaubwürdiger wirken.

93. Obwohl das Spiel in der Zukunft angesiedelt ist, gibt es keine unrealistischen Waffen oder Gegenstände. Geräte in der Größe eines Feuerzeugs mit der Zerstörungskraft eines Panzers sind tabu.

94. Wenn Ihnen die Kämpfe zu schnell oder zu langsam ablaufen, verändern Sie einfach die Geschwindigkeit. Dabei dürfen Sie das Gefechtstempo beinahe doppelt so hoch einstellen oder es bis auf ein Fünftel des Standardwerts reduzieren.

95. Während der Kampfpause sehen Sie, wie gut Sie Ihren Feind treffen können. Dafür spielen Faktoren wie Entfernung oder direkte Sicht eine große Rolle. Steht der Gegner beispielsweise hinter einer Kiste, fallen Ihre Trefferchancen geringer aus.

96. Wer mit Fernwaffen umgehen kann, ist klar im Vorteil. So gelingt geübten Kriegern zuweilen ein Kopfschuss. Damit lässt sich ein Kampf wesentlich schneller zu Ende bringen.

97. Sie können jeden Ihrer Soldaten auf den Umgang mit bestimmten Waffen spezialisieren und diese Modelle sogar „personalisieren" – je mehr Treffer Sie damit landen, desto größer fällt der Waffenbonus aus. So kann selbst eine simple Pistole aus den ersten Spielstunden aufgewertet werden.

98. Nachts sind nicht nur alle Katzen grau: Abhängig von Lichtverhältnissen ändern sich die Sichtweite sowie die Treffsicherheit der Charaktere.

99. Verschiedene Gangs kämpfen um die Vorherrschaft in der Wüstenlandschaft. Bandenkriege sind daher keine Seltenheit.

SICHERHEIT Im Gegensatz zu Dörfern ist das Lager der Banditen gut bewacht.



NAHKAMPF So nah kommen die Gegner selten an Sie ran, es sei denn, Sie rasten.



GANZ SCHÖN MUTIG Ganz allein sollte sich ein Bandit nicht in unsere Nähe trauen.

zum Fortbewegen: Ähnlich wie in **Far Cry (dt.)** nehmen Sie Ihre Gegner während der Fahrt aufs Korn.

80. Wie im richtigen Leben verbrauchen Ihre Vehikel Benzin. Wenn der Tank leer ist, müssen Sie Ihre Reise zu Fuß fortsetzen oder aber für Nachschub sorgen.

81. Die Steuerung der Fahrzeuge gestaltet sich lebensnah. Das Entwickler-Team hat es sich zur Aufgabe gemacht, den Spielspaß perfekt mit Realismus zu kombinieren.

82. Sie sind nicht nur auf den Straßen unterwegs: Mit genügend Erfahrung fliegen Sie auch in einem Helikopter durch die Lüfte.

83. Wem die 504 Gegenstände nicht reichen, der darf selbst Hand anlegen. Durch Kombinieren erschaffen Sie neue Waffen oder Ausrüstungen. Selbst Fahrzeuge stehen zum Ausbauen bereit.

84. Erkundungsfreudige Spieler freuen sich: Neben den zahlreichen Subquests verspricht der Berliner Entwickler, jede Menge „Eastereggs" einzubauen.

Die Charaktere

85. Das Aussehen Ihres Charakters ändert sich nicht nur mit seiner Ausrüstung. Neben Körpergröße, Geschlecht und Statur Ihres Protagonisten wählen Sie auch eines der vielen Porträts. Wer mit vorgegebenen Bildern nicht zufrieden ist, bindet einfach sein eigenes Foto ein.

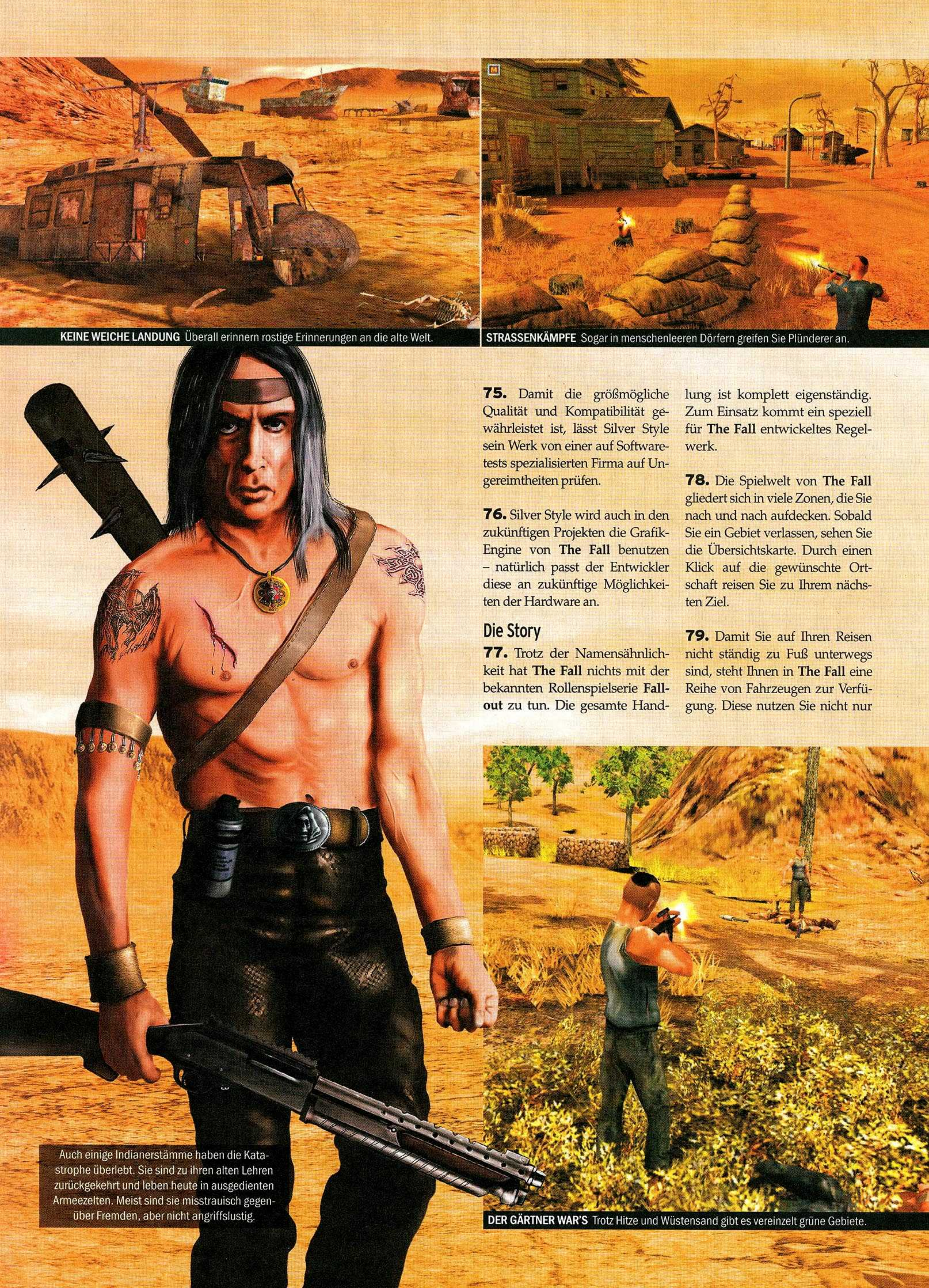
86. Nur das Überleben zählt: Sind Sie geschwächt und drohen einen Kampf zu verlieren, können völlig neutrale NPCs Sie plötzlich angreifen, da diese mit einem geringen Widerstand Ihrerseits rechnen.

87. In Zeiten der Überlebenskämpfe ist Selbstjustiz nichts Ungewöhnliches. Kleinere eigenständige Lager oder Siedlungen hängen oder köpfen schon mal Banditen, die ihnen in die Hände fallen.

88. Da die Welt nach der Klimakatastrophe andere moralische Wertvorstellungen hat, entfällt die typische Gut-und-Böse-Aufteilung. Ihr Ansehen in einem bestimmten Gebiet können Sie sowohl durch Brutalität als auch durch gute Taten steigern.

89. Ihr Ruf eilt Ihnen nicht unbedingt voraus. Nur wenn ein NPC Sie bei Diebstahl oder Plünderung erwischt hat, kann sich das herumsprechen. Ansonsten gilt: Wo kein Kläger, da kein Richter.

STAMMTISCH Abends versammeln sich die Dorfbewohner und sprechen über ihren harten Arbeitstag oder kochen sich eine wohlverdiente Mahlzeit.



KEINE WEICHE LANDUNG Überall erinnern rostige Erinnerungen an die alte Welt.

STRASSENKÄMPFE Sogar in menschenleeren Dörfern greifen Sie Plünderer an.

75. Damit die größmögliche Qualität und Kompatibilität gewährleistet ist, lässt Silver Style sein Werk von einer auf Softwaretests spezialisierten Firma auf Ungereimtheiten prüfen.

76. Silver Style wird auch in den zukünftigen Projekten die Grafik-Engine von **The Fall** benutzen – natürlich passt der Entwickler diese an zukünftige Möglichkeiten der Hardware an.

Die Story

77. Trotz der Namensähnlichkeit hat **The Fall** nichts mit der bekannten Rollenspielserie **Fallout** zu tun. Die gesamte Handlung ist komplett eigenständig. Zum Einsatz kommt ein speziell für **The Fall** entwickeltes Regelwerk.

78. Die Spielwelt von **The Fall** gliedert sich in viele Zonen, die Sie nach und nach aufdecken. Sobald Sie ein Gebiet verlassen, sehen Sie die Übersichtskarte. Durch einen Klick auf die gewünschte Ortschaft reisen Sie zu Ihrem nächsten Ziel.

79. Damit Sie auf Ihren Reisen nicht ständig zu Fuß unterwegs sind, steht Ihnen in **The Fall** eine Reihe von Fahrzeugen zur Verfügung. Diese nutzen Sie nicht nur

Auch einige Indianerstämme haben die Katastrophe überlebt. Sie sind zu ihren alten Lehren zurückgekehrt und leben heute in ausgedienten Armeezelten. Meist sind sie misstrauisch gegenüber Fremden, aber nicht angriffslustig.

DER GÄRTNER WAR'S Trotz Hitze und Wüstensand gibt es vereinzelt grüne Gebiete.


SPLITTERNACKT Ihre Charaktere sehen je nach Bekleidung anders aus.


TIERISCH GUT DRAUF Selbst nach der Katastrophe besitzen Menschen Haustiere.

Grundlagen

67. Jeder Ihrer Charaktere gibt in seinen Personalakten an, ob er mit Verwendung seines Körpers als Nahrungsmittel einverstanden ist. Natürlich gilt diese Erklärung nur nach dem Tod des Betroffenen.

68. Damit Ihnen nicht so schnell das Licht ausgeht, stellen Sie Ihre Gesundheitspunkte mithilfe von Lebensmitteln her. Und da es in der postapokalyptischen Welt nicht besonders viel Auswahl gibt, greifen Sie schon mal zu Ratten- oder Wolfsfleisch.

69. An bestimmten Stellen wird die Handlung von stimmungsvollen Sequenzen in Spielgrafik vorangetrieben. In einer Szene explodiert etwa das Haus eines ehemaligen Gangmitglieds, kurz bevor Sie es betreten können.

70. Als musikalische Untermalung kommt ein Soundtrack der Sorte Dark Ethno zum Einsatz. Ein Grund zur Freude für alle **Fallout**-Kenner – diese Serie bot nämlich eine ähnliche Akustik. Zuständig für die Kompositionen ist die deutsche Gothic-Metal-Band Darkseed.

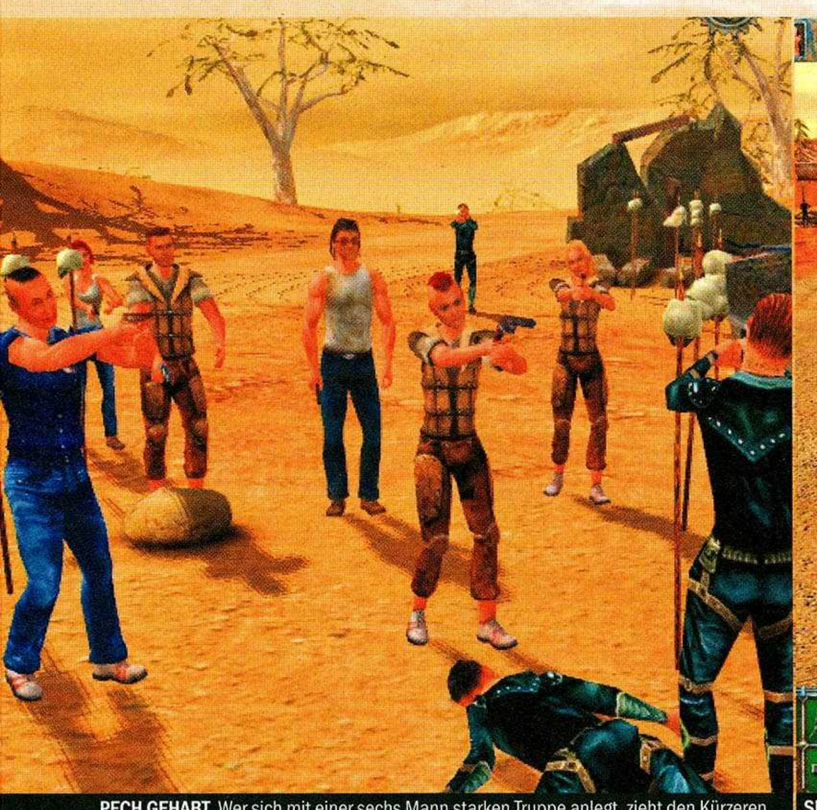
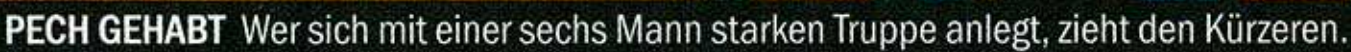
Die Technik

71. Das dynamische Spielsystem unterscheidet nach Wichtigkeitsgrad der Ereignisse. Dadurch wird sich zum Beispiel eine Nachricht über den Tod einer bekannten Person schneller verbreiten als ein Diebstahl bei einem unbedeutenden NPC.

72. The Fall spielt sich jedes Mal anders – durch die ausgeklügelte Struktur der Aufgaben passen sich die Quests an Ihren Fortschritt an. Ein NPC wird Sie nicht mehr um Hilfe bitten, wenn Sie erst einige Wochen später vor seiner Hütte auftauchen. Seine Aufgabe ist womöglich schon erledigt.

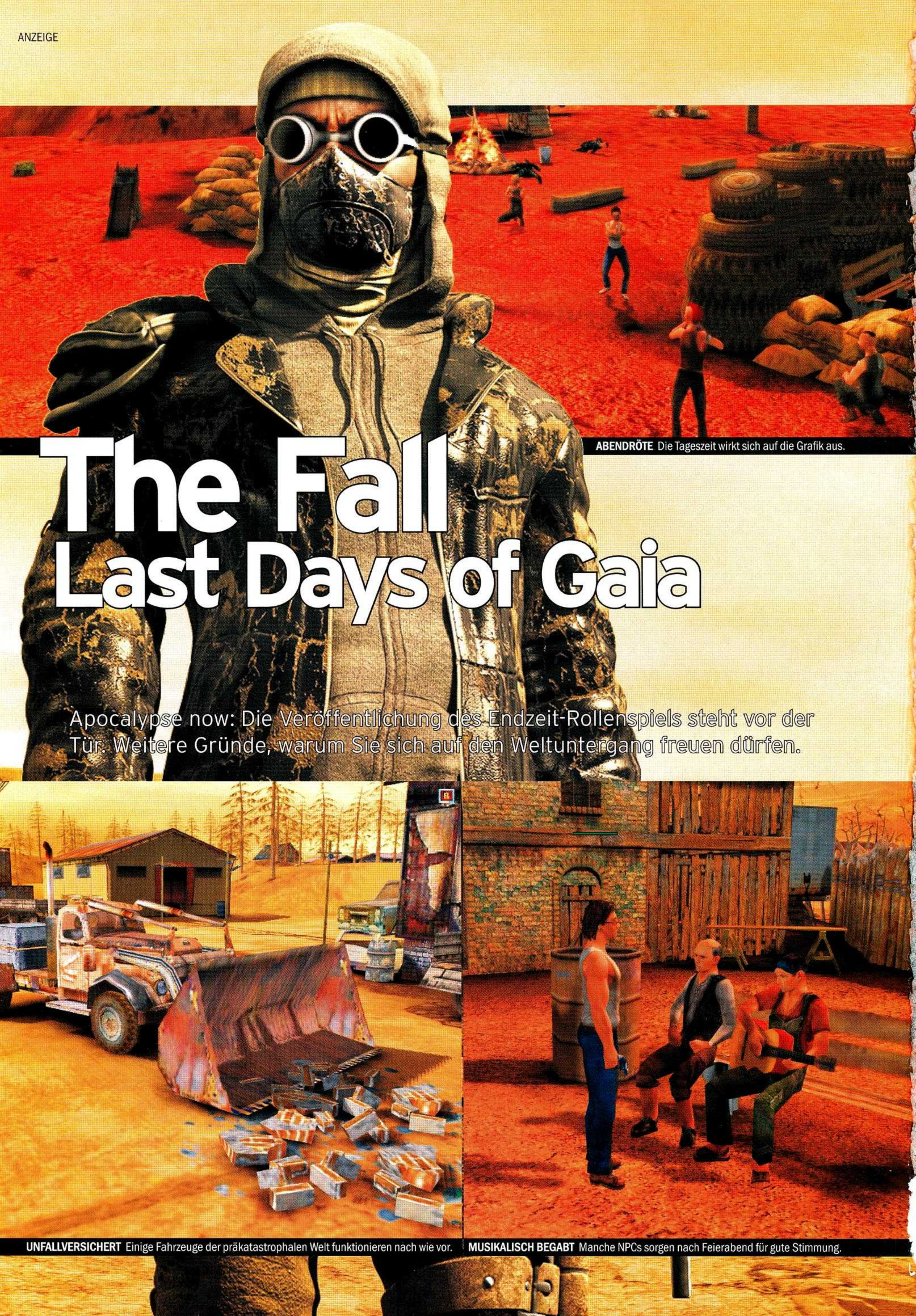
73. Trotz der Dramatik der postapokalyptischen Umwelt ist **The Fall** kein trockenes Spiel – Galgenhumor der NPCs im Angesicht der aussichtslosen Lage ist keine Seltenheit.

74. Sauber gelöst: Die Leiste am unteren Bildschirmrand signalisiert dem Spieler durch wechselnde Farben, ob die gerade verwendete Waffe auch effektiv ist. Bei Rot sollten Sie sich einen anderen Schießprügel suchen.



PECH GEHABT Wer sich mit einer sechs Mann starken Truppe anlegt, zieht den Kürzeren.



SITZEN GEBLIEBEN Geht der Spieler in die Hocke, ist er nicht so einfach zu treffen.



ABENDRÖTE Die Tageszeit wirkt sich auf die Grafik aus.

The Fall
Last Days of Gaia

Apocalypse now: Die Veröffentlichung des Endzeit-Rollenspiels steht vor der Tür. Weitere Gründe, warum Sie sich auf den Weltuntergang freuen dürfen.

UNFALLVERSICHERT Einige Fahrzeuge der präkatastrophalen Welt funktionieren nach wie vor.

MUSIKALISCH BEGABT Manche NPCs sorgen nach Feierabend für gute Stimmung.

THE FALL
LAST DAYS OF GAIA

